

**PENGARUH MEDIA FILM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN SKI DI MIN 10  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh**

**IRA AGUS SOFIANA  
NPM. 1311100213**

**Jurusan : PGMI**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
1439/2017 M**

**PENGARUH MEDIA FILM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN SKI DI MIN 10  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh**

**IRA AGUS SOFIANA  
NPM. 1311100213**

**Jurusan :PGMI**

**Pembimbing 1 : Dr.Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si  
Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
1439/2017 M**



## ABSTRAK

### **PENGARUH MEDIA FILM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN SKI DI MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh:  
IRA AGUS SOFIANA**

Media adalah salah satu unsur yang berperan penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan dalam pembelajaran dan memadatkan informasi. Terlebih lagi media film merupakan media yang menggabungkan audio, visual, dan gerak secara bersamaan sehingga mampu menarik belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media film dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan pada Quasi eksperimen ini ialah *pretest dan posttest Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 10 Bandar Lampung yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen (VB) dan Kontrol (VA). Teknik pengumpulan data ialah dengan tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah tes objektif untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif. Setelah data tes objektif dikumpulkan kemudian pengolahannya dilakukan dengan analisis statistik dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan media film nilai rata-rata 76,08 sedangkan tanpa menggunakan media film nilai rata-rata 72,08. Uji t untuk nilai tes akhir diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,853 > 1,671$  pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Sesuai kriteria uji-t berarti  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan media film dengan hasil belajar yang tanpa menggunakan media Film. Dengan demikian penggunaan media film berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung.

**Kata Kunci : Media Film, Hasil Belajar.**





**KEMENTRIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : **PENGARUH MEDIA FILM DALAM MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SKI DI  
MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

**Nama** : **Ira Agus Sofiana**

**Npm** : **1311100213**

**Jurusan** : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/PGMI**

**MENYETUJUI**

Untuk di Munaqosakan dan di Pertahankan dalam Sidang Munaqosah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung

Pembimbing I

**Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si**  
**NIP. 19550826 198303 2 002**

pembimbing II

**Anton Tri Hasnanto, M.Pd.**  
**NIP.**

**Mengetahui**  
**Ketua Prodi Jurusan PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 19691003199702202**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl.letkol H.Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung telp (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“PENGARUH MEDIA FILM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN SKI DI MIN 10 BANDAR LAMPUNG”**. Disusun oleh **Ira Agus Sofiana NPM. 1311100213**. Jurusan **PGMI**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Selasa / 31 Oktober 2017 di ruang sidang PGMI.

**TIM MUNAQOSYAH**

Ketua	: Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I	(.....)
Pembahas Utama	: Dr. Romlah, M.Pd.1	(.....)
Pembahas Pendamping I	: Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si	(.....)
Pembahas Pendamping II	: Anton Tri Hasnanto, M.Pd	(.....)

Ketua  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. H. L. Anwar, M.Pd**  
**NIP. 19560810 198703 1 001**



## MOTTO

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوحِهِ ۖ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ ﴿٩﴾

*Artinya: Kemudian Dia menyempurnakan dan meniupkan ke dalamnya roh (ciptaan)-Nya dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati; (tetapi) kamu sedikit sekali bersyukur(QS.As-Sajadah:9).<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup>Agus Hidayatullah, Dkk, *Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata*, (Ciputat: Cipta Bagus Segara,2011),h.415

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Sopyan Arip dan Ibunda Ngatirah yang telah membesarkan, membimbing, dan mengasuh penulis dengan penuh kasih sayang, serta selalu mendukung dan mendoakan penulis agar terwujud cita-cita yang mulia, menjadi manusia yang berguna bagi Agama, Bangsa dan Negara.
2. Adik tercinta Ani Sofiani yang telah memberikan dukungan dan bantuan baik moral maupun material dalam menyelesaikan studiku diperguruan tinggi.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang ku banggakan.



## RIWAYAT HIDUP

Peneliti di lahirkan pada tanggal 03 Agustus 1995, di desa Solo Sari Kecamatan Buay Madang Timur Kabupaten OKU Timur Provinsi Sumatera Selatan. Peneliti merupakan anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Sopyan Arip dan Ibu Ngatirah. Adik yang bernama Ani Sofiani, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan sehingga penulis bersemangat untuk selalu berusaha memberikan yang terbaik.

Peneliti memulai jenjang pendidikan dasar di SD Negeri Srimulyo pada tahun 2001-2007, SMPN 2 Buay Madang Timur pada tahun 2007-2010, dan SMA Muhammadiyah 2 Karang Tengah pada tahun 2010-2013 dan di tahun 2013 tahun yang sama penulis mendaftarkan diri ke perguruan tinggi UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah Prodi PGMI.

Pada tahun 2016 penulis melaksanakan KKN di Selapan kecamatan Pardasuka kabupaten Pringsewu. Dan membantu dalam Kegiatan belajar mengajar di SDN Selapan. Kemudian pada tahun yang sama penulis melaksanakan PPL di MI Ismaria Al- Qur'aniyah Rajabasa.

## KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan Hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “Pengaruh Media Film Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung”, Shalawat dan Salam semoga Allah selalu memberikan Rahmat-Nya kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus peneliti menyebutkan beberapa, sebagai berikut:

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung yang senantiasa tanggap dan kritis terhadap kesulitan–kesulitan mahasiswanya.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua Jurusan PGMI.
3. Ibu Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si Selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.

6. Bapak Suntari, S.Ag selaku Kepala Sekolah MIN 10 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian di madrasah yang beliau pimpin.
7. Ibu Eliyanah, S.Pd dan Dhiyuddin S.Pd.I selaku guru wali kelas V MIN 10 Bandar Lampung yang telah membantu selama penulis mengadakan penelitian di madrasah tersebut.
8. Sahabat-sahabatku tersayang Nisa Meilinda Ilma Mustika, Ricka Maya Sofa, Triska Handayani, Laksmi Arifani, Rohaya Intan Puji septiani dan Fitriana Eliska, Eka Evin Oktaria, Reni Dwi Puspita Sari, Nur Laili Fitriah, Tumirah, Maya Puspa Rini dan Lis Fatimah yang selalu menjadi sahabat mengejar impian dan mengukir sejarah dalam hidupku, menjadi sahabat terbaik selama ini, yang selalu memberikan bantuan, semangat serta dukungan yang tiada henti.
9. Teman-teman seperjuangan Jurusan PGMI 2013, teman-teman KKN kelompok 143, PPL yang selalu menjadi teman mengejar impian dan mengukir sejarah dalam hidupku, menjadi keluarga terbaik selama ini.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya, amin.

Bandar Lampung,                      Oktober 2017  
Peneliti

**Ira Agus Sofiana**  
**NPM. 1311100213**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
4. Manfaat Media Pembelajaran .....	16

B. Media Film .....	17
1. Pengertian Media Film .....	17
2. Jenis-jenis dan Karakteristik Media Film Pendidikan .....	19
3. Fungsi Media Film dalam Pembelajaran.....	21
4. Kelebihan dan Kelemahan Media Film.....	22
5. Langkah Penggunaan Media Film .....	24
C. Hasil Belajar.....	25
1. Pengertian Hasil Belajar.....	25
2. Jenis-jenis Hasil Belajar .....	26
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	28
4. Penilaian Hasil Belajar.....	30
D. Pembelajaran SKI.....	32
1. Hakikat Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah .....	32
2. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah .....	32
3. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah.....	33
4. Kompetensi inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran SKI Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah .....	34
E. Kerangka Berfikir.....	36
F. Penelitian Relevan.....	37
G. Hipotesis.....	40

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	41
B. Desain Penelitian.....	41
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
D. Variabel Penelitian.....	42
E. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel .....	43
1. Populasi .....	43
2. Sampel dan Teknik Pengambilan.....	43

F. Prosedur Penelitian.....	45
G. Teknik Pengumpulan Data.....	48
H. Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data .....	49
I. Instrumen Penelitian .....	52
1. Uji Validitas .....	52
2. Uji Reabilitas.....	53
3. Tingkat Kesukaran .....	54
4. Daya pembeda.....	55
J. Analisis Data .....	56
1. Analisis Data N-Gain .....	56
2. Uji Normalitas .....	57
3. Uji Homogenitas.....	57
4. Uji Hipotesis.....	58

#### **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

A. Analisis Uji Coba Instrumen	
1. Uji Validitas .....	60
2. Uji Reliabilitas .....	61
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	61
4. Uji Daya Pembeda.....	62
B. Analisis Data	
1. Hasil Belajar Kognitif .....	63
2. Uji <i>Normalize Gain</i> .....	64
3. Uji Normalitas .....	64
4. Uji Homogenitas .....	66

5. Uji t .....	67
C. Pembahasan.....	67
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Harian Mata Pelajaran SKI Kelas V MIN 10	
Bandar Lampung .....	8
Tabel 3.2 Desain Penelitian Quasi Eksperimen .....	42
Tabel 3.3 Distribusi Siswa Kelas V MIN 10 Bandar Lampung.....	43
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Pretes dan Postes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik MIN 10 Bandar Lampung .....	49
Tabel 3.5 Pedoman Pretes dan Postes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik MIN 10 Bandar Lampung .....	50
Tabel 3.6 Kriteria Realibilitas .....	54
Tabel 3.7 Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes .....	55
Tabel 3.8 Klasifikasi Daya Pembeda .....	56
Tabel 3.9 Interpretasi Gain Ternormalisasi yang Dimodifikasi.....	56
Tabel 4.10 Validitas Soal Tes Hasil Belajar .....	60

Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas pretes .....	61
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas postes.....	61
Tabel 4.13 Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	62
Tabel 4.14 Daya Pembeda Butir Soal .....	62
Tabel 4.15 Hasil Pretes dan Postes Kelas Eksperimen .....	63
Tabel 4.16 Hasil Pretes dan Postes Kelas Kontrol .....	63
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalize Gain Kelas Eksperimen .....	64
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalize Gain Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	65
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	65
Tabel 4.21 Hasil Uji Homogenitas Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	66
Tabel 4.22 Hasil Uji Homogenitas Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	66
Tabel 4.23 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Variabel X dengan Y .....	36
Gambar 3.2 Bagan Prosedur Penelitian .....	45



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1

Lampiran 1.1 Silabus Pembelajaran.....	76
Lampiran 1.2 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-1 .....	79
Lampiran 1.3 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-2.....	85
Lampiran 1.4 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-3 .....	91
Lampiran 1.5 RPP Kelas Kontrol Pertemuan Ke-1 .....	96
Lampiran 1.6 RPP Kelas Kontrol Pertemuan Ke-2 .....	102
Lampiran 1.7 RPP Kelas Kontrol Pertemuan Ke-3 .....	107

### Lampiran 2

Lampiran 2.1 Kisi-kisi Soal Pretes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik .....	113
Lampiran 2.1 Pedoman Soal Pretes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik .....	114
Lampiran 2.3 Kisi-kisi Soal Postes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.....	115
Lampiran 2.4 Pedoman Soal Postes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.....	116
Lampiran 2.5 Soal Pretes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik .....	117
Lampiran 2.6 Soal Postes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.....	119
Lampiran 2.7 Pedoman Soal Pretes Sebelum Validasi .....	122
Lampiran 2.8 Pedoman Soal Postes Sebelum Validasi.....	125

### Lampiran 3

Lampiran 3.1 Uji Validitas Penelitian Pretes.....	129
Lampiran 3.2 Uji Reliabilitas Penelitian Pretes .....	130
Lampiran 3.3 Uji Tingkat Kesukaran Penelitian Pretes.....	131



Lampiran 3.4 Uji Daya Pembeda Penelitian Pretes .....	132
---	-----

#### **Lampiran 4**

Lampiran 4.1 Uji Validitas Penelitian Protes.....	133
Lampiran 4.2 Uji Reliabilitas Penelitian Protes.....	134
Lampiran 4.3 Uji Tingkat Kesukaran Penelitian Protes.....	135
Lampiran 4.4 Uji Daya Pembeda Penelitian Protes .....	136

#### **Lampiran 5**

Lampiran 5.1 Rekap Nilai Pretes Kelas Kontrol.....	137
Lampiran 5.2 Rekap Nilai Postes Kelas Kontrol .....	138
Lampiran 5.3 Rekap Nilai Pretes Kelas Eksperimen .....	138
Lampiran 5.4 Rekap Nilai Pretes Kelas Eksperimen .....	139
Lampiran 5.5 Data Nilai Pretes dan postes kelas Eksperimen dan kelas Kontrol .....	140
Lampiran 5.5 Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	141
Lampiran 5.6 Analisis Nilai Normalitas Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	142
Lampiran 5.8 Analisis Nilai Normalitas Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	143
Lampiran 5.9 Analisis Nilai Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	144
Lampiran 5.10 Analisis Nilai Uji Hipotesis.....	145

#### **Lampiran 6**

Lampiran 6.1 Data Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Bandar Lampung .....	146
--	-----

## **Lampiran 7**

Lampiran 7.1 Pengesahan Proposal .....	147
Lampiran 7.2 Nota Dinas .....	148
Lampiran 7.3 Surat Tugas Proposal .....	149
Lampiran 7.4 Surat Permohonan Penelitian.....	150
Lampiran 7.5 Surat Balasan Penelitian .....	151

## **Lampiran 8**

Lampiran 8.1 Foto Dokumentasi Penelitian.....	152
---	-----

## **Lampiran 9**

Lampiran 9.1 Tabel r Nilai-nilai Produk Moment .....	156
Lampiran 9.2 Distribusi Normalitas.....	157
Lampiran 9.3 Uji Homogenitas.....	158
Lampiran 9.4 Tabel Uji t.....	159

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar.<sup>1</sup> Teknologi pendidikan dapat ditafsirkan sebagai media yang lahir dari perkembangan alat komunikasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan.<sup>2</sup>

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.<sup>3</sup>

Salah satu hal terpenting dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 adalah hak dan kewajiban warga negara di bidang pendidikan. Sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 pasal 5 ayat 1 bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.<sup>4</sup>

Untuk mencapai tujuan pendidikan makna kita harus melewati suatu proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-

---

<sup>1</sup>Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*, (Bogor; Ghalia Indonesia, 2016), h.6.

<sup>2</sup>Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Akasara, 2012), h.13.

<sup>3</sup>Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, pasal 1 ayat (1).h.3

<sup>4</sup>*Ibid*, Bab IV, Pasal 5 ayat (1).h.6

unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain.<sup>6</sup> Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.<sup>7</sup> Dalam hal ini, peran seorang guru sebagai pengemban ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik.<sup>8</sup>

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik.<sup>9</sup> Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>10</sup> Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.<sup>11</sup> Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa belajar dapat membawa perubahan tingkah laku melalui pengalaman-pengalaman dan aktivitas yang dilakukan oleh individu.

---

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, Cet 14, 2014), h.57.

<sup>6</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2010), h.1.

<sup>7</sup> *Ibid*, h.3.

<sup>8</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung : Satu Nusa, 2010), h.1.

<sup>9</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.1.

<sup>10</sup> *Ibid*, h.2.

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta: Rajawali Pers, Cet 19, 2016), h.1.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang.<sup>12</sup> Sedangkan media adalah alat bantu apa saja yang dapat di jadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.<sup>13</sup> Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan film televisi atau gambar yang untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkret.<sup>14</sup> Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual.<sup>15</sup> Akan tetapi dalam penelitian ini media yang difokuskan adalah media film yang merupakan salah satu media audio visual yang modern.

Dari pengertian diatas penulis berkesimpulan, bahwa media adalah semua alat yang dapat membantu atau memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan

---

<sup>12</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta; Rineka Cipta, Cet5, 2010), h.120.

<sup>13</sup>*Ibid*, h.121.

<sup>14</sup>Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2013). Cetakan ke-6 h 169.

<sup>15</sup>Joni Purnomo, Dkk, Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA di SMAN Pacitan. Vol.2.No.2.ISSN:2354-6441.h 127.

menarik perhatian, perasaan, pikiran peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Film pada hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama.<sup>16</sup> Film merupakan alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dibaca saja atau hanya di dengar saja.<sup>17</sup>

Melihat dari definisi diatas tersebut bahwa media film melibatkan pendengaran dan penglihatan. Hal ini dapat kita lihat dalam surat Al-Mu'minin ayat 78 yang berbunyi:

وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya: "Dan Dialah yang telah menciptakan bagi kamu sekalian, pendengaran, penglihatan dan hati, amatlah sedikitlah kamu bersyukur".<sup>18</sup>

Dari surat Al-Mu'minum ayat 78, Allah menerangkan bahwa sebagai umat manusia kita harus mensyukuri nikmat Allah, karena telah diberikan pendengaran, penglihatan serta hati nurani dengan cara memanfaatkan fungsi-fungsi indra dengan baik, kaitanya dalam hal ini adalah dalam proses pembelajaran.

<sup>16</sup>Nana sudjana, Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, (Bandung, Sinar Baru Algensindo, 2013), h.102.

<sup>17</sup>Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, ( Jakarta: GP Press Group, 2013), h.116.

<sup>18</sup>Agus Hidayatullah, Dkk, *Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata*, (Ciputat: Cipta Bagus Segara, 2011), h.347.

Media film akan diterapkan kepada peserta didik kelas V MI di MIN 10 Bandar Lampung pada mata pelajaran SKI. Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin.<sup>19</sup>

Peserta didik kelas V MI di MIN 10 Bandar Lampung merupakan peserta didik yang berada dalam tahap *operasional konkret* (umur 7-12 tahun) perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai dengan adanya *reversible* dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berfikir logis, akan tetapi dengan benda-benda bersifat konkret<sup>20</sup>.

“Menurut *Piaget*, anak-anak terus mengembangkan kapasitas intelektual (masa operasi konkret) di bangku pendidikan formal yakni sekolah dasar. Tak kalah pentingnya ialah meningkatnya aktivitas yang banyak menyita energi fisik, akibat pertumbuhannya yang kian mendekati masa proses kematangan yakni masa remaja”.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang berada dalam tahap operasional konkret merupakan peserta didik yang berada dalam umur

---

<sup>19</sup>Permenag, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran SKI, (Jakarta: Kementerian Agama Islam, 2008),h.15.

<sup>20</sup>DR.C.Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*,(Jakarta:PT.RinekaCipta, Cet2,2012),h.38.

<sup>21</sup>Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : Refika Aditama, 2007), h. 40

7-12 tahun dimana pada masa ini peserta didik lebih senang bermain, bergerak, berkelompok, mempraktikkan atau memperagakan, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Untuk menumbuhkan pola pikir peserta didik pada tahap perkembangan *operasional konkret* di perlukan media atau metode pembelajaran yang sesuai agar peserta didik dapat meningkatkan pemahaman secara konkret dalam mengenal dan memahami sejarah kebudayaan islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, sikap, watak dan kepribadia peserta didik.

Sebagian besar penelitian ini di topang oleh harapan bahwa pembelajaran akan di tingkatkan dengan mengkombinasikan media, pelajar, isi subjek yang tepat dan tugas pelajar. Penelitian ini membandingkan pencapaian relatif suatu kelompok yang telah menerima materi pelajaran dari berbagai media.<sup>22</sup> Agar terciptanya proses pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik adalah dengan cara mengubah metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yakni dengan menerapkan media film. Selain hal tersebut, anak-anak menyukai gambar bergerak yang terdiri dari berbagai macam warna yang sangat menarik dan sesuai dengan dunia anak. Bahasa yang digunakan dalam film kartun cenderung sangat mudah untuk ditangkap dan dimengerti oleh anak-anak sehingga tak heran jika melihat anak-anak merasa betah berlama-lama di depan televisi dari pada bermain dengan temannya.<sup>23</sup> Edgar Dale dalam Daryanto mengemukakan bahwa sekitar 82%

---

<sup>22</sup> Richard E.Clark, *Reconsidering Research on Learning from Media*, Riview of education research, Vol,53. No.4.(Winter,1983), pp,445-459.h.445.

<sup>23</sup> Ana Setiyandari, *Inovasi Pemanfaatan Media Film Untuk Peningkatan Kemampuan Listening dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. ISSN 0215-9511. h.45.



daya serap seseorang diperoleh melalui indra penglihatan, 11% melalui indra pendengaran, 3,5% perabaan, 2,5% pencecapan, dan 1% penciuman.<sup>24</sup>

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa kebanyakan individu memiliki daya serap paling dominan terletak pada alat indra visual yaitu penglihatan, disusul dengan alat indra pendengaran kemudian alat indra yang lainnya. Artinya, belajar dengan melibatkan dua indra sekaligus dalam hal ini indra penglihatan dan indra pendengaran akan memberikan keuntungan yang lebih optimal jika hanya dibandingkan dengan satu jenis indra saja.<sup>25</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SKI yang dilaksanakan pada tanggal 16 januari 2017 di kelas V di MIN 10 Bandar Lampung diketahui bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik mata pelajaran SKI dikelas disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti media film. Guru kesulitan membuat siswa aktif dikelas dan dalam proses pembelajaran peserta didik masih mendengarkan materi dan mencatat hal-hal yang penting dalam materi. Peserta didik baru akan memberikan pendapatnya setelah ditunjuk langsung oleh guru dan tidak bertanya walaupun sebenarnya mereka belum mengerti mengenai materi yang disampaikan. Guru juga sudah menerapkan metode diskusi, akan tetapi proses pembelajaran belum maksimal dan saat melakukan diskusi hanya sedikit peserta didik yang aktif sedangkan peserta didik yang lain lebih senang bermain dari pada memperhatikan pelajaran. Akibatnya banyak siswa yang belum

---

<sup>24</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010), h.14.

<sup>25</sup>Ana Gustinawati, "Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa," (Disertai Program Sarjanah Pendidikan UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014),h.3.

mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).<sup>26</sup> Penggunaan media film diharapkan dapat merangsang minat belajar dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dianggap sulit untuk dipahami sehingga hasil belajarnya akan meningkat.

Berikut ini data nilai hasil ulangan harian peserta didik pada pembelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung kelas V semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

**Tabel 1.1**  
**Daftar Nilai Harian Mata Pelajaran SKI kelas V MIN 10**  
**Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018**

Nilai	Kelas		Jumlah Peserta Didik	KKM	Presentase	Ket
	VA	VB				
90	2	2	4	72	6,34 %	<b>Tuntas</b> (33,32%)
85	4	2	6		9,52 %	
80	3	2	5		7,94 %	
75	3	3	6		9,52 %	
70	8	7	15	72	23,83 %	<b>Belum tuntas</b> (66,68 %)
65	10	6	16		25,39 %	
60	3	3	6		9,52 %	
50<	3	2	5		7,94 %	
<b>JUMLAH</b>	<b>36</b>	<b>27</b>	<b>63</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>

*Sumber :Dokumentasi sekolah daftar nilai ulangan harian peserta didik tahun pelajaran 2017/2018 dan guru pelajaran akidah akhlak Kelas V*

<sup>26</sup>Eliyanah, Guru SKI MIN 10 Bandar Lampung, wawancara, 16 januari 2017.

Berdasarkan nilai harian pelajaran SKI dapat dilihat dengan jelas bahwa hasil belajar peserta didik di MIN 10 Bandar Lampung pada mata pelajaran SKI masih rendah yaitu nilai  $<72$  menunjukkan bahwa presentase peserta didik yang belum mencapai KKM terdapat 26,3% dan presentase siswa yang belum mencapai KKM terdapat 73,7%. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SKI ini adalah masalah yang harus dipecahkan untuk membuat peserta didik lebih meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Film Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang variatif sehingga berimplikasi pada proses pembelajaran yang tidak efektif
2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran
3. Belum diterapkannya media film dalam pembelajaran SKI.
4. Hasil belajar SKI peserta didik masih rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu meluas dan menyimpang, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Peneliti hanya akan meneliti, apakah ada pengaruh media film dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung
2. Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini adalah dilihat dari aspek kognitif peserta didik.
3. Penelitian ini akan dilakukan di kelas V MIN 10 Bandar Lampung .

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dan identifikasi masalah diatas maka perumusan masalah penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh yang signifikan media film dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung.

### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, penelitian bertujuan: Untuk mengetahui pengaruh media film dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung.

## 2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah di uraikan di atas, maka peneliti mengharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media film dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di sekolah Dasar/MI, terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi peserta didik

- a) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi pada mata pelajaran SKI
- b) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada mata pelajaran SKI melalui media film sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

#### 2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup> Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.<sup>2</sup>

Media atau bahan juga dapat diartikan sebagai perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan.<sup>3</sup>

Pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pelaksanaan serta yang pelaksanaannya terkendali.<sup>4</sup> Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014). Cetakan ke-17 h.3

<sup>2</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2013). Cetakan ke-2 h.4

<sup>3</sup> Arief S. Sadiman Dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), cetakan ke-15. h.19

<sup>4</sup> Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group cetakan ke-4, 2004), h. 457.

agar menjadi lebih menarik. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal).<sup>5</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku dan tingkah laku peserta didik.

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).<sup>6</sup> Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat disajikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajar.<sup>7</sup>

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dan dapat membantu dalam perkembangan kognitif peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran.

## 2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Rudy Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsure pokok, yaitu suara, visual, gerak<sup>8</sup>. Di dalam Al-Qur'an secara tersirat berupa media suara yang ditangkap oleh indra pendengar, media visual yang ditangkap

---

<sup>5</sup>Ardian Asyhari, Helda Silvia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi' Vol 05 No 1, 2016, h.3

<sup>6</sup>Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2, 2010, h.2

<sup>7</sup>Syaiful Bahri Damarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.121.

<sup>8</sup>Arief S Sadiman Dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali pers, 2014), h.20.

oleh indra penglihatan, seperti yang tercantum dalam surat An-Nahl ayat 78 berikut.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ<sup>9</sup>

لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*<sup>9</sup>

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

- 1) *Ciri fiksatif*, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.
- 2) *Ciri manipulative*, transformasi suatu kejadian atau objek di mungkinkan karena memiliki ciri manipulative.
- 3) *Ciri distributive*, memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melaui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut di sajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.<sup>10</sup>

<sup>9</sup>Agus Hidayatullah, Dkk, Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata, (Ciputat: Cipta Bagus Segara, 2011), h.275.

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Op, Cit*, h.15.



### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, media pembelajaran inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi yang disampaikan. Seringkali pada proses pembelajaran peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Media gambar khususnya dapat membantu dan mengarahkan peserta didik kepada materi yang disampaikan. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat materi yang disampaikan akan semakin besar.
- 2) Fungsi afektif, dimana media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah

dan lambat menerima dan memahami isi materi yang disampaikan dengan teks atau secara verbal.<sup>11</sup>

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajaran dalam penyampaian materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambahan kepada kegiatan pembelajaran.<sup>12</sup>

Menurut Ely dalam Danim menyebutkan manfaat media dalam pengajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*), membantu untuk menggunakan waktu belajar peserta didik secara baik, mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi dan membuat aktivitas pendidik lebih terarah untuk meningkatkan minat belajar.
- 2) Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya individual dengan jalan memperkecil atau mengurangi control pendidik yang tradisional dan kaku, memberi kesempatan luas kepada peserta didik untuk berkembang menurut kemampuannya serta memungkinkan mereka belajar menurut cara yang dikehendakinya.

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, h. 20

<sup>12</sup> Hamzah uno dan nina lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2011),h.124.

- 3) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah dengan jalan menyajikan atau merencanakan program pengajaran yang logis dan sistematis, mengembangkan kegiatan pengajaran melalui penelitian, baik sebagai pelengkap maupun terapan.
- 4) Pengajaran dapat dilakukan secara mantap karena meningkatnya kemampuan manusia untuk memanfaatkan media komunikasi, informasi, dan data secara lebih konkrit dan rasional.
- 5) Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*) karena media pengajaran dapat menghilangkan atau mengurangi jurang pemisah kenyataan diluar kelas dan didalam kelas.
- 6) Memberikan penyajian pendidikan yang luas, terutama melalui media massadengan jalan memanfaatkan secara bersama dan lebih luas terkait peristiwa-peristiwa langka, menyajikan informasi yang tidak terlalu menekankan batas ruang dan waktu.<sup>13</sup>

## **B. Media Film**

### **1. Pengertian Media Film**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi komunikasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi proses pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga biasa

---

<sup>13</sup> Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, ( Jakarta:Bumi Aksara,2010),h. 13.

membuat proses pembelajaran lebih menarik.<sup>14</sup> Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan biasa berlangsung secara optimal.<sup>15</sup>

Film merupakan serangkaian gambar yang di proyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal.<sup>16</sup> Film atau gambar hidup adalah gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang continue.<sup>17</sup> Film juga disebut gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan audiovisual dan gerak.”<sup>18</sup>

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media film adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan dalam proses

---

<sup>14</sup>Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009),h.160.

<sup>15</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Satu Nusa, 2010),h.6.

<sup>16</sup>Nana sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung, Sinar Baru Algensindo,2013),h.102.

<sup>17</sup>Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*, (Bogor; Ghalia Indonesia, 2016), h.64.

<sup>18</sup>Rudi dan Cepi, *Media Pembelajaran*, (Bandung; CV Wacana Prima, 2007), h.45.

pembelajaran yang memiliki kemampuan baik karena dapat menggabungkan audio, visual dan pergerakan secara bersamaan dan bergantian sehingga menimbulkan kesan hidup untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik.

## 2. Jenis-jenis dan Karakteristik Media Film Pendidikan

### a. Jenis Film

#### 1) Film Dokumenter

Menurut Heinich dkk film dokumenter adalah yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi dan bukan pula memfiksikan yang fakta. Pola penting dalam film ini menurutnya, adalah menggambarkan permasalahan kehidupan manusia meliputi bidang ekonomi, budaya, hubungan antara manusia etika dan lain sebagainya.

#### 2) Dokudrama ( *Docudrama* )

Dokudrama adalah film-film documenter yang membutuhkan pengadeganan dimana pada beberapa bagian film disutradarai atau diatur terlebih dahulu dengan perencanaan yang detail. Kisah-kisah yang ada dalam docudrama kisah yang diangkat dari kisah nyata dari kehidupan nyata, bias diambil dari sejarah. Misalnya, kisah teladan para Nabi dan Rosul.

#### 3) Film Drama dan Semidrama

Keduanya melukiskan *human relation*. Tema-temanya dari kisah nyata dan bias juga tidak yakni dari nilai-nilai kehidupan yang kemudian

diramu menjadi sebuah cerita. Misalnya, tentang penyesalan orang kafir, dihukum karena pelit, takut kepada Allah, bersabar, indahnya hidup damai, kejujuran dan lain-lain.<sup>19</sup>

#### **b. Karakteristik Film Pendidikan**

Karakteristik dalam film pendidikan ini sangat penting untuk membedakan film pendidikan dan film yang lainnya, berikut adalah karakteristik dari film pendidikan:

- 1) Mampu menyajikan pesan-pesan yang jelas kepada penonton tentang hal-hal yang pantas dan patut ditiru
- 2) Tidak bertentangan dengan nilai adat istiadat, norma dan sopan santun
- 3) Mampu membentuk karakter masyarakat dan mengembangkan sikap mental, serta memiliki kedisiplinan, mempunyai tujuan dan sasarannya tepat dan jelas sesuai dengan kemasan pesan
- 4) Mengutamakan pengetahuan ( *transfer of knowledge* )
- 5) Durasinya terbatas atau pendek, dengan konfliknya yang relatif datar.<sup>20</sup>

Omar Hamalik dalam Munadhi mengemukakan bahwa film yang baik memiliki karakteristik atau cirri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik minat peserta didik/anak.
- 2) Benar dan autentik.
- 3) *Up to date* dalam *setting*, pakaian, dan lingkungan.
- 4) Sesuai dengan kematangan audien.

<sup>19</sup> Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, ( Jakarta; GP Press Group, 2013),h. 118.

<sup>20</sup> Teguh trianton, *Film Sebagai Media Belajar*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2013), h.62.

- 5) Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar.
- 6) Kesatuan dan *sequence*-nya cukup teratur.
- 7) Teknis yang di pergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.<sup>21</sup>

### 3. Fungsi Media Film dalam Pembelajaran

Fungsi film dalam proses pembelajaran terkait dengan tiga hal, yaitu untuk tujuan kognitif, psikomotorik, dan untuk tujuan afektif.

a. Dalam hubungannya dengan tujuan kognitif film dapat digunakan untuk:

- 1) Mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan obyek yang bergerak, dan sebagainya.
- 2) Mengajarkan aturan dan prinsip. Film dapat juga menunjukkan deretan ungkapan verbal, seperti halnya pada gambar diam dan media cetak. Misalnya untuk mengajarkan arti ikhlas, ketabahan, dan sebagainya.
- 3) Memperlihatkan contoh model penampilan, terutama pada situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

b. Dalam hubungannya dengan tujuan psikomotorik

Film digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperlambat atau mempercepat gerak, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, cara mengerjakan suatu perbuatan, dan sebagainya. Selain itu, film juga dapat memberikan umpan balik tertunda kepada peserta didik secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan

---

<sup>21</sup> Yudhi Munadhi, *Op.cit*, h.117.

mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian.

c. Dengan hubungannya dengan tujuan afektif

Film dapat mempengaruhi emosi dan sikap seseorang, yakni dengan menggunakan berbagai cara dan efek. Film merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi afektif, baik melalui efek optis maupun melalui gambaran visual yang berkaitan.<sup>22</sup>

#### 4. Kelebihan dan Kelemahan Media Film

##### a. Kelebihan Media Film

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Sebagai suatu benda, film memiliki keunggulan-keunggulan sebagai berikut:

- 1) Film merupakan suatu *denominator* belajar yang umum. Baik anak yang cerdas maupun lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan membaca atau penguasaan bahasa yang kurang, bias diatasi dengan menggunakan film.
- 2) Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi.
- 3) Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau.

---

<sup>22</sup>*Ibid*, hal, 120.



- 4) Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu Negara ke Negara yang lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas.
- 5) Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.
- 6) Film dapat mendatangkan seorang ahli dan mendengarkan suaranya di kelas.
- 7) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu.
- 8) Film memikat perhatian anak.
- 9) Film lebih realistik, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas.
- 10) Film bias mengatasi keterbatasan daya indra kita (penglihatan).
- 11) Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.<sup>23</sup>

#### **b. Kelemahan Media Film**

- 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak
- 2) Pada saat film dipertunjukan, gambar – gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut

---

<sup>23</sup> Arief S Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta; PT.Raja Grafindo Persada,2014),h,68.

- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.<sup>24</sup>

## 5. Langkah Penggunaan Media Film

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan film sebagai media pengajaran. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

- a. Film harus dipilih dengan tujuan pembelajaran
- b. Guru harus mengenal film yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaatnya bagi pelajaran
- c. Sesudah film dipertunjukkan, perlu diadakan diskusi, yang perlu disiapkan juga sebelumnya, disini peserta didik melatih diri untuk mencari pemecah masalah, membuat dan menjawab pertanyaan.
- d. Adakalanya film tertentu pula diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu.
- e. Agar peserta didik tidak memandang film sebagai media hiburan belaka, sebelumnya perlu ditegaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu.
- f. Sesudah itu dapat dites berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari film itu.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyah, *Op.Cit*, h.51.

<sup>25</sup> Yudhi Munadhi, *Op.cit*, h.119.

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Menilai pencapaian hasil pembelajaran siswa merupakan tugas pokok seseorang guru sebagai konsekuensi logis kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian (*assessment*) ini dimaksudkan untuk mengetahui dan mengambil keputusan tentang keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Penilaian (*assessment*) hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran.<sup>26</sup>

Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>27</sup>

Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar, hal ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar siswa bergantung pula pada proses belajar siswa, dan proses mengajar guru.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup>Eko Putro Widoyoko, *Hasil Pembelajaran di Sekolah*, ( Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h.1.

<sup>27</sup> Oemar Hamalik, *kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.159.

<sup>28</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, ( Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), h. 65.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang dijadikan sebagai bahan tolak ukur keberhasilan dalam tujuan pembelajaran.

## 2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dikelompokkan kedalam tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

### a. Domain kognitif

Domaina kognitif adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berfikir, seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Domain kognitif menurut Bloom terdiri atas enam tingkatan yaitu :

- 1) Pengetahuan, yaitu kemampuan mengingat informasi yang sudah dipelajari.
- 2) Pemahaman,yaitu kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan, atau kemampuan menangkap makna dari suatu konsep.
- 3) Penerapan, yaitu kemampuan untuk mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari.
- 4) Analisis, yaitu kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran kedalam bagian-bagian dan unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
- 5) Sintesis, yaitu kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian menjadi satu kesatuan yana utuh.

- 6) Evaluasi, yaitu kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud dan kriteria tertentu.<sup>29</sup>

#### b. Domain Afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Domain ini merupakan bidang tujuan pendidikan kelanjutan dari domain kognitif. Domain ini memiliki lima tingkatan yaitu :

- 1) Penerimaan, yaitu kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan, atau suatu masalah.
- 2) Menanggapi, yaitu kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
- 3) Menghargai, yaitu kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada suatu objek.
- 4) Mengorganisasi, yaitu memahami unsur abstrak dari suatu nilai yang dimiliki dengan nilai yang baru, kemudian menghubungkan nilai-nilai tersebut.
- 5) Pola hidup, yaitu pengkjian secara mendalam sehingga nilai yang dibangunnya dijadikan suatu pandangan hidup.<sup>30</sup>

#### c. Domain Psikomotorik

Domain psikomotorik meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Aspek ini sering berhubungan dengan bidang study yang

---

<sup>29</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), h

<sup>30</sup> *Ibid*, 132

lebih banyak menekankan pada gerakan atau keterampilan. Domain psikomotorik terdiri dari lima tingkatan yaitu meniru, menggunakan, ketepatan, merangkaikan, dan naturalisasi.

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori. Yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses dalam belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar peserta didik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori yaitu:

#### **a. Faktor internal**

Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi:

##### **1) Faktor fisiologis**

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar.

##### **2) Faktor psikologis**

Faktor psikologis, merupakan keadaan psikologi seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, meliputi:

a) *Inteligensi* atau kecerdasan

*Inteligensi* adalah kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif, kemampuan menggunakan konsep abstrak secara efektif dan kemampuan memahami pembelajaran dengan cepat sekali.

b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang di pertinggi, jiwa semata-mata tertuju kepada suatu obyek ataupun sekumpulan obyek.

c) Minat dan bakat

Minat merupakan kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Bakat merupakan kemampuan seseorang yang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajari, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil.

d) Motif dan motivasi

Motif sangatlah perlu dalam belajar, untuk membentuk motif yang kuat dapat dilaksanakan adanya latihan-latihan dan pengaruh lingkungan. Dalam konsep pembelajaran motivasi berarti seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai

e) Kognitif dan daya nalar

Pembahasan mengenai hal ini meliputi tiga hal, yakni persepsi, mengingat dan berfikir.

b. Faktor *eksternal*

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu yang belajar, yang meliputi:

1) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan pula berupa lingkungan social.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaanya dan penggunaaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, saran dan fasilitas.<sup>31</sup>

#### 4. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar oleh pendidik memiliki fungsi untuk memantau kemajuan belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Berdasarkan fungsinya penilaian hasil belajar meliputi:

---

<sup>31</sup> Yudhi Munadhi, *Op.cit*, h.24.



- a. *Formatif* yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar peserta didik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada setiap kegiatan penilaian selama proses pembelajaran dalam satu semester, sesuai dengan prinsip kurikulum 2013 agar peserta didik tahu, mampu dan mau. Hasil dari kajian terhadap kekurangan peserta didik digunakan untuk memberikan pembelajaran remedial dan perbaikan RPP serta proses pembelajaran yang dikembangkan guru untuk pertemuan berikutnya.
- b. *Sumatif* yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada akhir suatu semester, satu tahun pembelajaran, atau masa pendidikan di suatu pendidikan. Hasil dari penentuan keberhasilan ini digunakan untuk menentukan nilai rapor, kenaikan kelas dan keberhasilan belajar satuan pendidikan seorang peserta didik.<sup>32</sup>

Dengan demikian fungsi penilaian dalam proses belajar mengajar bermanfaat ganda, yakni bagi siswa dan bagi guru. Tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memberi informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar.
- 2) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu.

---

<sup>32</sup>Eko Putro Widoyoko, *Op.cit*, h.18.

- 3) Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitannya dan menyarankan kegiatan-kegiatan perbaikan.
- 4) Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan.<sup>33</sup>

#### **D. Pembelajaran SKI**

##### **1. Hakikat Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah**

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

##### **2. Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah**

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

---

<sup>33</sup> Oemar Hamalik, *Op.Cit.*,h.160.

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>34</sup>

### 3. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Ibtidaiyah

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.

---

<sup>34</sup>Permenag, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran SKI*, (Jakarta; Kementrian Agama Islam, 2008), h.16.

- b. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa *Fathu Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.
- e. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.<sup>35</sup>

#### 4. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran SKI Kelas V Madrasah Ibtidaiyah

Kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran SKI kelas V Madrasah Ibtidaiyah semester 1.<sup>36</sup>

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang di anutnya.	1.1Menghayati keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy 1.2 berkomitmen mengamalkan nilai-nilai positif dari sebab-sebab terjadinya Fathul Mekkah 1.3Mengamalkan upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (sosial, ekonomi, agama dan pertahanan) 1.4Menghayaticara-cara Rosulullah SAW

<sup>35</sup>Permenag Tahun 2008 tentang Pendidikan Nasional, h.18.

<sup>36</sup>Kementerian Agama Republik Indonesia, *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas V, Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014).

	dalam menghindari pertumpahan darah dan kaum kafir Quraisy dalam peristiwa Fathul Mekkah
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya	<p>2.1 Mereflesikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.2 Menunjukkan nilai-nilai positif dari sebab-sebab terjadinya Fathul Mekkah dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.3 Menunjukkan upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (sosial, ekonomi, agama dan pertahanan)</p> <p>2.4 Meneladani cara-cara Rosulullah SAW dalam menghindari pertumpahan darah dan kaum kafir Quraisy dalam peristiwa Fathul Mekkah</p>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	<p>3.1 Mengetahui keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy</p> <p>3.2 Mengetahui sebab-sebab terjadinya Fathul Mekkah</p> <p>3.3 Memahami upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (sosial, ekonomi, agama dan pertahanan)</p> <p>3.4 Memahami cara-cara Rosulullah SAW dalam menghindari pertumpahan darah dan kaum kafir Quraisy dalam peristiwa Fathul Mekkah</p>
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam	<p>4.1 Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy</p> <p>4.2 Menceritakan upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (sosial, ekonomi, agama dan pertahanan)</p> <p>4.3 cara-cara Rosulullah SAW dalam</p>

tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak Mulia	menghindari pertumpahan darah dan kaum kafir Quraisy dalam peristiwa Fathul Mekkah
--	--

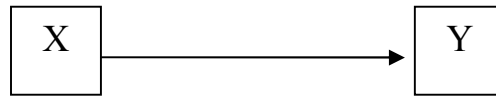
### E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan landasan teori dan permasalahan yang telah dikemukakan diatas selanjutnya dapat disusun kerangka pikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Dimana kerangka berfikir mempunyai arti suatu konsep pola pemikiran dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang di teliti. Menurut Uma Sekaran kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.<sup>37</sup>

Di dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu media film, dan variabel terikat ( Y) yaitu hasil belajar siswa. Di bawah ini merupakan gambaran kerangka berpikir jika disajikan dalam bentuk gambar berikut:

---

<sup>37</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 91

**Gambar 2.1****Hubungan Variabel X dengan Y**

Keterangan:

X : Pengaruh media pembelajaran Film.

Y : Hasil belajar

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa X adalah pengaruh media Film sebagai variabel bebas, dan Y adalah hasil belajar kognitif sebagai variabel terikat.

**F. Penelitian Relevan**

Penulisan dalam skripsi ini peneliti terlebih dahulu melakukan penelaahan terhadap beberapa karya penelitian yang berhubungan dengan tema yang peneliti angkat:

1. Ana Gustianawati, Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, penelitian yang berjudul Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa di SMA Negeri 2 Cibinong. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa  $\geq$  yaitu  $2,57 \geq 2,00$  dengan kata lain di terima. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh media film animasi secara signifikan terhadap pemahaman konsep siswa di SMA Negeri 2 Cibinong.

2. Angga Febriyanto, Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, penelitian yang berjudul Pengaruh Tayangan Film Sang Pemimpi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah di SMA Negeri 1 Temon. Hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh nilai *mean* 108,43 untuk *pretest* dan 122,33 untuk *posttest*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh tayangan film sang pemimpi terhadap motivasi belajar.
3. Zulkhan Fatturrakhman, Program Studi Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batang Tahun Ajaran 2012/2013. Hasil penguji hipotesis menunjukkan bahwa  $\geq$  yaitu  $0,833 \geq 0,349$  dengan kata lain di terima. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran film dokumenter secara signifikan terhadap hasil belajar siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batang Tahun Ajaran 2012/2013.
4. Muhammad Rahmatullah, penelitian yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata



Pelajaran IPS kelas VII SMPN 6 Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dilihat dari peningkatan (*gain*) hasil belajar, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama terjadi peningkatan hasil belajar. Meskipun demikian, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan (*gain*) yang lebih tinggi yakni sebesar 0,34 (sedang) sedangkan pada kelas kontrol hanya terjadi peningkatan (*gain*) sebesar 0,10 (rendah). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan peningkatan (*gain*) hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi.

5. Sri Winarni, penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Film Sejarah dan Minat Membaca Buku-buku Sejarah Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 4 Jember. Hasil penelitian Menunjukkan bahwa : Hipotesis pertama probabilitas untuk variabel penggunaan media film sejarah adalah sebesar 0,44 yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis Kedua probabilitas untuk variabel minat membaca buku-buku sejarah adalah sebesar 0,014 yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis ketiga probabilitas untuk variabel 0,013 yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini bahwa ada pengaruh penggunaan media film sejarah dan minat membaca buku-buku sejarah terhadap prestasi belajar siswa SMK Negeri 4 Jember.

## G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>38</sup> Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teoritis dan kerangka berfikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dirumuskan sebagai berikut: “Terdapat pengaruh yang signifikan media film terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran SKI kelas V MIN 10 Bandar Lampung.”

### 2. Hipotesis Statistik

- =  $\neq$  : Tidak terdapat pengaruh signifikan media film terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran SKI kelas V MIN 10 Bandar Lampung.
- =  $=$  : Terdapat pengaruh signifikan media film terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran SKI kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 96.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>1</sup> Menurut Margono metode penelitian adalah penerapan pendekatan ilmiah pada pengkajian suatu masalah. Tujuannya yaitu untuk menemukan jawaban terhadap persoalan yang signifikan, melalui penerapan prosedur-prosedur ilmiah.<sup>2</sup>

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan. Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.<sup>3</sup> Bentuk desain penelitian menggunakan *quasi eksperimental design* yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>4</sup>

#### B. Desain Penelitian

Bentuk desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*,

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 3.

<sup>2</sup> S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, cet-6, 2009), h. 18

<sup>3</sup> Sugiyono, *Op. Cit*, h. 107

<sup>4</sup> *Ibid*, h. 114.

hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.<sup>5</sup>

**Tabel 3.2**  
**Desain Penelitian Quasi Eksperimen**

<b>Kelompok</b>	<b>Tes awal(<i>pretest</i>)</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Tes Akhir(<i>posttest</i>)</b>
Eksperimen		X	
Kontrol		-	

Keterangan :

dan : hasil belajar siswa sebelum di beri perlakuan

X : pembelajaran dengan media film

: hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan media film

: hasil belajar siswa yang diberi perlakuan media konvensional

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 10 Bandar Lampung pada seluruh peserta didik kelas V dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) semester I tahun pelajaran 2017/2018.

### **D. Variabel Penelitian**

#### **1. Variabel Bebas (*Independent*)**

Merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media film

---

<sup>5</sup>*Ibid*, h.116.

## 2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) dari penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif mata pelajaran SKI kelas V.<sup>6</sup>

## E. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.<sup>7</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 63 siswa dengan distribusi kelas sebagai berikut :

**Tabel 3. 3**  
**Distribusi Siswa Kelas V MIN 10 Bandar Lampung**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki – Laki	Perempuan	
1	IV A	16	20	36
2	IV B	13	14	27
<b>Jumlah</b>		<b>27</b>	<b>36</b>	<b>63</b>

Sumber : Tata Usaha MIN 10 Bandar Lampung

### 2. Sampel dan Teknik Pengambilan

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.<sup>8</sup> Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive* sampel yang dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan pada strata,

<sup>6</sup>*Ibid*,h.61.

<sup>7</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2014), h. 173

<sup>8</sup>*Ibid*,174.

random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.<sup>9</sup> Berdasarkan teknik pengambilan sampel diperoleh sebanyak dua kelas yaitu :

- a. Kelas V A dengan jumlah 36 peserta didik, sebagai kelas kontrol menggunakan Media konvensional
- b. Kelas V B dengan jumlah 27 peserta didik, sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa Media Film



---

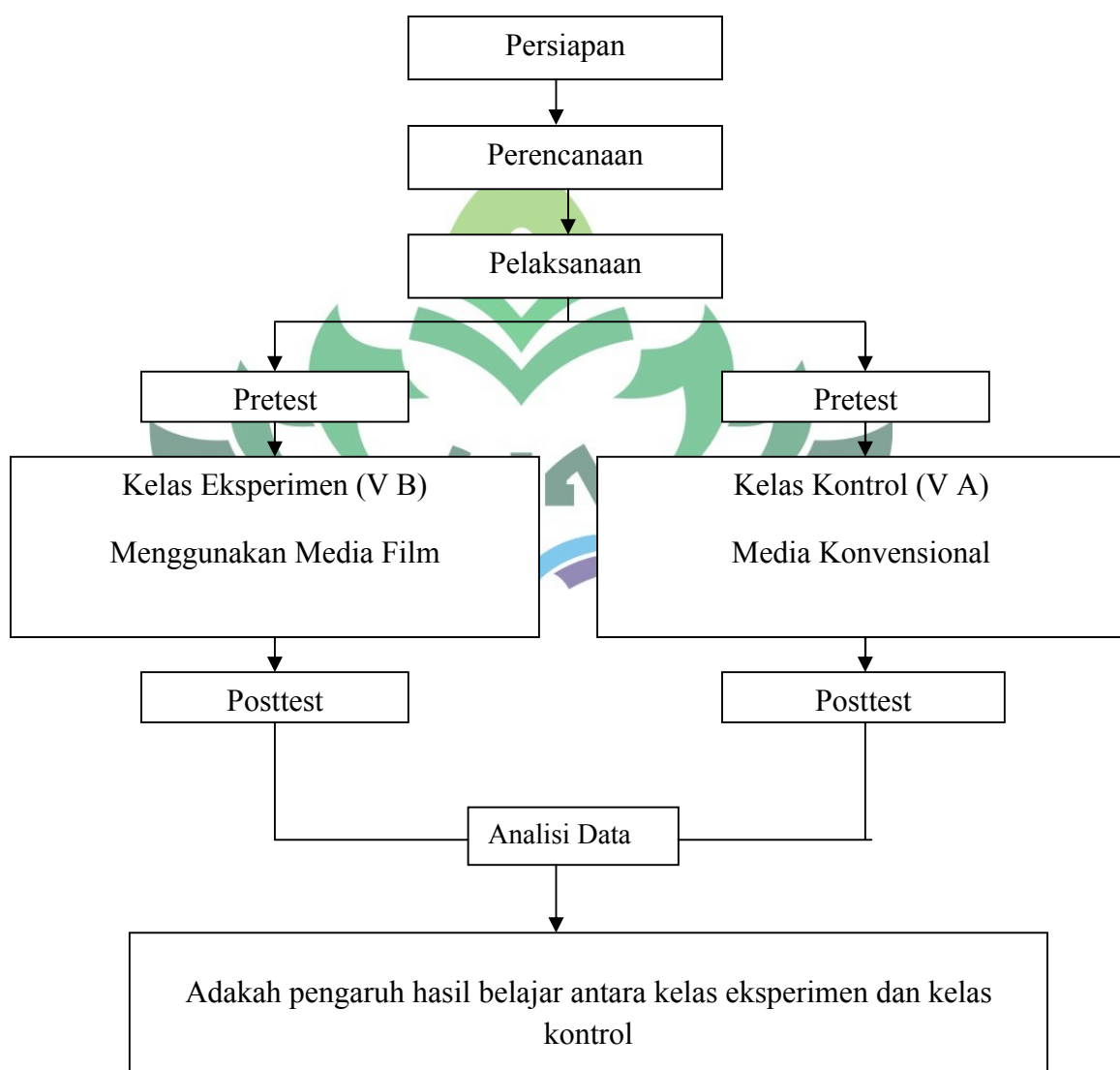
<sup>9</sup>*Ibid*, h.183.

## F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap akhir penelitian, seperti bagan prosedur penelitian berikut ini:

**Gambar 3.2**

**Bagan Prosedur Penelitian**





Keterangan :

a. Tahap Persiapan

1. Menentukan materi pembelajaran
2. Merumuskan masalah
3. Melakukan hipotesis
4. Melakukan observasi yang akan diteliti
5. Pengembangan instrument penelitian
6. Penentuan media
7. Judgement instrument penelitian
8. Revisi hasil judgement
9. Uji instrument
10. Pengolahan data
  - a) Menghitung validitas instrument soal
  - b) Menghitung reliabilitas instrument soal
  - c) Menghitung indeks kesukaran instrument soal
  - d) Menghitung daya pembeda instrument soal
11. Konsultasi/revisi dengan pembimbing

b. Tahap perencanaan

1. Melaksanakan *pretest* pada kelas *eksperimen* dan kelas control dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik
2. Melakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas *eksperimen* dan kelas kontrol, untuk kelas *eksperimen* diberi perlakuan dengan menggunakan media film

sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Dilakukan posttest pada kelas *eksperimen* dan kelas kontrol, untuk mengetahui bagaimana peserta didik setelah mendapat perlakuan (treatment).

c. Tahap evaluasi hasil

1. Merekap data-data instrument penelitian
  - a) Hasil uji instrument nilai ujian pretest
  - b) Hasil uji instrument nilai ujian posttest

2. Pengolahan data

- a) Menghitung uji normalitas instrument soal
- b) Menghitung uji homogenitas instrument soal
- c) Menghitung uji t instrumen soal

d. Tahap Akhir

- a. Mengolah data hasil penelitian.
- b. Melakukan analisis terhadap seluruh hasil data penelitian yang diperoleh.
- c. Menyimpulkan hasil analisis data.
- d. Menyusun laporan penelitian.

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Tes

Merupakan seperangkat rangsangan (*stimulus*) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.<sup>10</sup> Teknik tes ini bermaksud untuk memperoleh data mengenai hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran SKI dengan menggunakan media film. Dalam penelitian ini akan di lakukan *pre-test* dan *post-test* ranah kognitif berupa soal *multiple choise*.

### 2. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasati, notulen rapat, agenda dan sebagainya<sup>11</sup>. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mendapatkan data profil sekolah, daftar hasil belajar siswa, dan hal lain yang diperlukan dalam penelitian ini.

---

<sup>10</sup>S.Margono, *Op.Cit*, h. 170.

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, h. 274

## H. Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data

Cara ini digunakan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif. Penelitian evaluasi pelaksanaan pembelajaran di MIN 10 Bandar Lampung menggunakan instrumen penelitian yaitu tes dan wawancara. Data dikumpulkan kemudian di analisis, ditafsirkan dan disimpulkan.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Instrumen Soal Pretes dan Postes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di MIN 10 Bandar Lampung**

	Indikator	Sub Indikator	Item	jumlah
Kognitif	1.pengetahuan	Kemampuan mengingat informasi yang sudah dipelajari	1, 3, 4, 5, 8, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 21, 22	13
	2.pemahaman	Kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau kemampuan menangkap makna dari suatu konsep	6, 10, 15, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 27,29	12
	3. penerapan	Kemampuan untuk mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari	2, 7, 9, 28, 30	5
	Jumlah			30

**Tabel 3.5**  
**Pedoman Soal Pretes dan Postes Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik**  
**di MIN 10 Bandar Lampung**

No	Item Soal	Skor Nilai	
		B	S
1	Menyebutkan perang pertama yang terjadi antara kaum muslimin dan kafir quraisy		
2	Menilai sifat kaum quraisy terhadap keberadaan kaum muslim		
3	Menyebutkan terjadinya perang Badar		
4	Menyebutkan jumlah kaum muslim dan kaum quraisy dalam perang Badar		
5	Menyebutkan kendaraan yang digunakan oleh pasukan muslim dalam perang Badar		
6	Mengkatogarikan pahlawan quraisy dan pahlawan muslim terkenal		
7	Menerapkan tujuan kaum muslimin dalam perang		
8	Menyebutkan korban tawanan di pihak kaum quraisy dalam perang Badar		
9	Menilai sifat kaum muslimin dalam kemenangan perang Badar		
10	Menjelaskan maksud Badriyyin		
11	Menyebutkan terjadinya perang Uhud		
12	Menyebutkan pimpinan kaum quraisy dan kaum muslimin dalam perang Uhud		
13	Menyebutkan jumlah kaum muslimin dalam perang Uhud		
14	Menyebutkan kendaraan yang digunakan oleh pasukan quraisy dalam perang Uhud		
15	Memahami rencana serangan kaum kafir Quraisy		
16	Menyebutkan kaum munafik dari pihak kaum muslimin pada perang Uhud		
17	Menyebutkan pemimpin pasukan pemanah dalam perang Uhud		
18	Menjelaskan gugurnya Hamzah bin Abdul Muttalib		
19	Menjelaskan budak dari Hindun bin Utban		
20	Menjelaskan strategi pasukan kafir quraisy dalam melawan kaum muslim		
21	Menjelaskan arti khandaq		
22	Menyebutkan jumlah kaum pasukan kaum quraisy dan kamu muslim dalam perang Khandaq		
23	Memahami seorang sahabat yang mengusulkan kaum muslimin untuk menggali parit		
24	Mendeskripsikan perpecahan kaum Ahzab		

25	Memahami hukuman bagi Bani Quraisy yang melakukan kejahatan		
26	Memahami wakil kaum quraisy dalam perjanjian Hudabiyah		
27	Memahami perjanjian damai antara kaum muslimin dan kaum kafir quraisy		
28	Memahami fungsi penting Mekkah		
29	Mengategorikan pahlawan quraisy yang terkenal		
30	Menilai sikap kaum quraisy terhadap kemajuan kaum muslimin		

Keterangan :

B : Benar = Skor 1

S : Salah = Skor 0

Skor akhir peserta tes dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$SA = \frac{B}{B+S} \times SP$$

Dengan Ketentuan :

**SA** : Skor akhir peserta didik

**PS** : Perolehan Skor

**ST** : Skor Tertinggi

**SP** : Skala Penilaian<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 146

## I. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut *variable* penelitian.<sup>13</sup> Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk soal *multiple choice* untuk mengukur hasil belajar SKI peserta didik.

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.<sup>14</sup> Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas item (butir soal) adalah rumus *product moment* yang rumus lengkapnya adalah sebagai berikut<sup>15</sup> :

$$r = \frac{\sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{N}}{\sqrt{[\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}][\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}]}}$$

Keterangan :

$r$  : angka indeks korelasi “r” product moment

N : number of cases ( banyak subyek yang di kenai tes)

$\sum XY$  : jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X^2$  : jumlah skor X

$\sum Y^2$  : jumlah skor Y

<sup>13</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 102.

<sup>14</sup>Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hal. 59

<sup>15</sup>Anas Sudijono, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2014),h.206.



Harga yang diperoleh dibandingkan dengan dengan taraf signifikansi 5 %. Jika harga  $>$  maka item soal yang diujikan memiliki kriteria valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.<sup>16</sup> Sedangkan untuk menguji reliabilitas soal tes dengan menggunakan metode Kuder dan Richardson yaitu dengan menggunakan rumus KR20:

$$R_{11} = \left( \frac{\sum}{n} \right) \left( \frac{\sum}{n} \right)$$

Keterangan :

$R_{11}$  : koefisien reliabilitas tes

$n$  : Banyaknya butir item

$1$  : Bilangan Koston

: Varian total

: Proporsi taste yang menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

: Proporsi taste yang menjawabannya salah, atau  $=1 -$

---

<sup>16</sup>Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, h. 221

$\Sigma$  : Jumlah dari hasil perkalian antara dengan .<sup>17</sup>

**Tabel 3.6<sup>18</sup>**  
**Kriteria Realibilitas**

No	Rentang	Klasifikasi
1	0,81-100	Sangat tinggi
2	0,71-0,90	Tinggi
3	0,41-0,70	Sedang
4	0,21-0,40	Rendah
5	0,00-0,20	Sangat rendah

### 3. Uji Tingkat Kesukaran

Butir-butir item tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir item yang baik, apabila butir-butir item tersebut tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah dengan kata lain derajat kesukaran item itu adalah sedang atau cukup.<sup>19</sup> Untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{N}$$

Keterangan :

$P$  : angka indeks kesukaran item

$B$  : banyaknya siswa yang menjawab benar

$N$  : jumlah seluruh siswa

<sup>17</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:Rajawali Pers,2016),h.252.

<sup>18</sup> Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, h. 319

<sup>19</sup> Anas Sudijono, *Op.Cit*,h. 370

Penafsiran kriteria atas tingkat kesukaran butir tes yang umum di gunakan yaitu sebagai berikut:<sup>20</sup>

**Tabel 3.7**  
**Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes**

Besar Indeks Kesukaran Item	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,70 – 100	Mudah

#### 4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.<sup>21</sup> Menghitung daya pembeda setiap butir soal yaitu sebagai berikut :

Keterangan :

DP : Daya pembeda suatu butir soal

: Banyaknya siswa kelompok atas

: Banyaknya siswa kelompok bawah

: Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

: Banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

<sup>20</sup>*Ibid*, h, 372

<sup>21</sup>*Ibid*, h.386

Daya pembeda yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi daya pembeda sebagai berikut : <sup>22</sup>

**Tabel 3.8**  
**Klasifikasi Daya Pembeda**

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 - 0,20	Jelek ( <i>poor</i> )
0,21 - 0,40	Cukup ( <i>satisfactory</i> )
0,41 - 0,70	Baik ( <i>good</i> )
0,71 - 1,00	Baik sekali ( <i>excellent</i> )

## J. Analisis Data

### 1. Analisis Data N-Gain

Pengukuran variable digunakan untuk menilai sejauh mana keberhasilan suatu proses yang diterapkan. Dalam hal ini, untuk menilai sejauh mana hasil belajar peserta didik MIN 10 Bandar Lampung. Kemudian dianalisis menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) adalah sebagai berikut:<sup>23</sup>

$$\text{Gain Ternormalisasi (g)} = \frac{\text{Nilai Skor} - \text{Nilai Minimum}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum}}$$

**Tabel 3.9**  
**Interpretasi Gain Ternormalisasi yang Dimodifikasi**

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

<sup>22</sup>*Ibid*, h. 389

<sup>23</sup>Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2015) hal.151



Jika  $\leq$  maka diterima berarti data bersifat homogen, jika  $\geq$  maka ditolak yang berarti data tidak homogen.<sup>25</sup>

#### 4. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji satu pihak (uji t-test sampel berkorelasi ) sebagai berikut<sup>26</sup>:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$ :rata – rata nilai kelas eksperimen

$\bar{x}_2$ :rata – rata nilai kelas kontrol

$s_1^2$ :varians kelompok eksperimen

$s_2^2$ :varians kelompok kontrol

$n_1$ :jumlah siswa kelompok eksperimen

$n_2$ :jumlah siswa kelompok kontrol

<sup>25</sup> RostinaSundayana, *Op.Cit*, h.144.

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2014) hal. 273

Hipotesis yang digunakan:

: Tidak terdapat pengaruh signifikan media film terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran SKI kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

: Terdapat pengaruh signifikan media film terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran SKI kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

Kriteria pengujian yaitu jika  $\leq$  , maka diterima dan ditolak, jika  $\geq$  , maka ditolak dan  $H_0$  diterima.





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisis Uji Coba Instrumen

Data nilai hasil belajar diperoleh dengan melakukan uji coba tes hasil belajar berupa 30 butir soal pilihan ganda pada peserta didik di luar populasi penelitian. Uji coba tes dilakukan pada 22 peserta didik kelas VI MI Ismaria Al-Qur'aniyah Raja Basa. Pengujian validitas isi disesuaikan dengan kisi-kisi yang sesuai dengan indikator pembelajaran, sedangkan hasil uji coba lapangan untuk validitas butir soal dapat dilihat pada Tabel 4.10 di bawah ini.

##### 1. Uji Validitas

Untuk mendapatkan data yang baik, tes yang digunakan dalam penelitian salah satunya harus memenuhi syarat kevalidan. Adapun hasil uji coba instrumen item soal uji coba kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.10**  
**Validitas Soal Tes Hasil Belajar**

No	Keterangan	No Butir soal Pretest	No Butir soal Posttest
1	Valid	1, 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 29, 30	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 25, 27, 29, 30
2	Tidak Valid	3, 6, 9, 16, 19, 22, 23, 28	5, 12, 15, 19, 20, 23, 26, 28

*Sumber : Pengolahan data (perhitungan lampiran )*

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus KR-20 sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji Reliabilitas Pretes**

Karakteristik	Hasil Uji Reliabilitas	Hasil	Interpretasi
	0,922	>	Reliabel
	0,423		

*Sumber : Pengolahan data (perhitungan lampiran )*

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji Reliabilitas Postes**

Karakteristik	Hasil Uji Reliabilitas	Hasil	Interpretasi
	0,919	>	Reliabel
	0,423		

*Sumber : Pengolahan data (perhitungan lampiran )*

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas soal valid maka diperoleh nilai sebesar 0,922 pada soal pretes dan diperoleh nilai 0,919 pada soal postes. Karena masing-masing memiliki soal pretest dan posttest nilai memiliki nilai > maka soal-soal tersebut dikatakan reliabel.

## 3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah soal yang diujikan tergolong sukar, sedang dan mudah. Adapun hasil analisis tingkat kesukaran item soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.13**  
**Tingkat Kesukaran Butir Soal**

No	Keterangan	No butir soal Pretes	No butir soal Postes
1	Sukar	-	-
2	Sedang	2, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 21, 26, 27, 30	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 22, 24, 25, 27,
3	Mudah	1, 4, 5, 10, 11, 20, 23, 24, 29	8, 9, 21, 29, 30

Sumber: *Pengolahan data* (Perhitungan pada lampiran)

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal yang digunakan untuk soal pretes dan postes adalah butir soal dalam kategori mudah dan sedang.

#### 4. Uji Daya Beda

Daya pembeda dari setiap butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan butir soal dapat membedakan antara peserta didik yang menjawab dengan benar. Adapun hasil analisis daya pembeda butir soal tes penalaran matematis dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.14**  
**Daya Pembeda Butir Soal**

No	Keterangan	No Butir Soal Pretes	No Butir Soal Postes
1	Jelek	-	-
2	Cukup	1, 4, 5, 26, 30	9, 21, 25, 29, 30
3	Baik	2, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 27, 29	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 22, 24, 27
4	Baik Sekali	-	10

Sumber: *Pengolahan data* (Perhitungan pada lampiran)

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya pembeda butir soal yang akan digunakan untuk pretes dan postes yang memiliki kriteria cukup, baik dan baik sekali.

## B. Analisis Data

### 1. Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan hasil hasil belajar pretest dan posttest (ranah kognitif), pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 4.15**  
**Hasil Pretes dan Postes Pada Kelas Eksperimen**

	Pretes	Postes
Nilai Tertinggi	60	90
Nilai Terendah	25	60
Jumlah	1120	2075
Rata-rata	41,48	76, 85

*Sumber: Pengolahan data (Perhitungan pada lampiran)*

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dimulai dengan memeberikan tes awal (pretes) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemuadian diberikan treatment dengan menggunakan media film dan dilanjutkan dengan tes akhir (postes) untuk mengetahui hasil akhir dari proses pembelajaran.

**Tabel 4.16**  
**Hasil Pretes dan Postes Pada Kelas Kontrol**

	Pretes	Postes
Nilai Tertinggi	60	85
Nilai Terendah	35	55
Jumlah	1785	2595
Rata-rata	49,58	72,08

*Sumber: Pengolahan data (Perhitungan pada lampiran)*

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dimulai dengan memeberikan tes awal (pretes) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian diberikan treatment dengan menggunakan media

pembelajaran powerpoint dan dilanjutkan dengan tes akhir (postes) untuk mengetahui hasil akhir dari proses pembelajaran.

## 2. Uji *Normalize Gain*

Uji *normalize gain* dari hasil pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

**Tabel 4.17**  
**Hasil Uji Normalize Gain kelas Eksperimen**

Kelas	Pretes	Postes	N Gain	Keterangan
V B	41,48	76,85	0,6	Sedang

*Sumber : Pengolahan data ( perhitungan pada lampiran)*

Pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretes sebesar 41,48 dan nilai rata-rata postes sebesar 76,85 dengan *normalize gain* di dapatkan 0,6 dengan kualifikasi sedang.

**Tabel 4.18**  
**Hasil Uji Normalize Gain Kelas Kontrol**

Kelas	Pretes	Postes	N Gain	Keterangan
V A	49,58	72	0,43	Sedang

*Sumber : Pengolahan data ( perhitungan pada lampiran)*

Pada kelas kontrol nilai rata-rata pretes sebesar 49,58 dan nilai rata-rata posttest sebesar 72 dengan *normalize gain* di dapatkan 0,4 dengan kualifikasi sedang.

## 3. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah sample terdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas data terhadap masing-masing kelompok yaitu kelompok eksperimen kelas V B dan kelompok kontrol kelas V A. Uji

kenormalan data menggunakan metode *Lilifors*. Untuk masing-masing kelompok hasil perhitungan uji kenormalan hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 4.19**  
**Hasil Uji Normalitas Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Karakterik	Pretes		Hasil	Interpretasi
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol		
L hitung	0,155	0,1347	Ho Diterima	Normal
L Tabel	0,1655	0,1454		

*Sumber : pengolahan data (perhitungan pada lampiran)*

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil uji normalitas pretest untuk L hitung pada kelas eksperimen 0,155 dengan L tabel sebesar 0,1655. Dengan demikian berdistribusi normal karena  $L \text{ hitung} < L \text{ tabel}$  yaitu  $(0,155 < 0,1655)$ . Begitu juga dengan kelas kontrol, L hitung pada kelas kontrol sebesar 0,1347 dan L tabel sebesar 0,1454 pada taraf signifikansi  $= 0,05$  sehingga terdistribusi normal.

**Tabel 4.20**  
**Hasil Uji Normalitas Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Karakteristik	Postes		Hasil	Interpretasi
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol		
L hitung	0,117	0,1244	Ho Diterima	Normal
L Tabel	0,1655	0,1454		

*Sumber: Pengolahan data (perhitungan pada lampiran)*

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil uji normalitas postes kelas eksperimen, L hitung sebesar 0,117 dengan L tabel sebesar 0,1655 pada taraf signifikansi  $= 0,05$ , karena  $L \text{ hitung} < L \text{ tabel}$  maka data berdistribusi normal. Pada hasil uji normalitas kelas kontrol L hitung sebesar 0,1244 dan L tabel

sebesar 0,1454 pada taraf signifikansi  $= 0,05$  dengan begitu  $L_{hitung} < L_{tabel}$  sehingga  $H_0$  diterima yang artinya data berdistribusi normal.

#### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas atau uji kesamaan dua variansi ini bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel mempunyai varian yang homogen atau tidak. Berikut ini adalah tabel hasil perhitungan uji homogenitas pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.21**  
**Uji Homogenitas Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Varian	F hitung	F tabel	Keterangan
Eksperimen	144,23	1,644	1,85	Homogen
Kontrol	87,67			

*Sumber: pengolahan data (perhitungan pada lampiran)*

Hasil uji homogenitas pretest di peroleh f hitung sebesar 144,23 dengan f tabel 1,85 berdasarkan taraf signifikansi  $= 0,05$ . Berdasarkan hasil perhitungan terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji kesamaan dua varian bersifat homogen.

**Tabel 4.22**  
**Uji Homogenitas Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Varian	F hitung	F tabel	Keterangan
Eksperimen	54,13	1,039	1,85	Homogen
Kontrol	56,25			

*Sumber : pengolahan data ( Perhitungan pada lampiran)*

Hasil uji homogenitas postes di peroleh f hitung sebesar 1,332 dengan f tabel 1,85 berdasarkan taraf signifikansi  $= 0,05$ . Berdasarkan hasil perhitungan terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji kesamaan dua varian bersifat homogen.



## 5. Uji Hipotesis ( Uji – t )

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji satu pihak (uji t-test sampel berkorelasi) hipotesis yang akan di uji adalah :

: Tidak terdapat pengaruh signifikan media Film terhadap hasil belajar peserta didik pelajaran SKI kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

: Terdapat pengaruh signifikan media Film terhadap hasil belajar pesereta didik pelajaran SKI kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data bersifat normal dan homogen, untuk selanjutnya data harus dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari penggunaan media film dengan model pembelajaran konvensional. Dari hasil tes peserta didik diperoleh t hitung sebesar 2,853 dan t tabel sebesar 1,67 pada taraf signifikasi  $\alpha = 0,05$  . Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima yang menandakan bahwa hasil belajar menggunakan Media Film lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional.

## C. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan program *Microsoft Excel 2007* dengan  $t_{hitung} (2,853) > (1,67) t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga nilai hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukan perbedaan signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V MIN

Bandar Lampung. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama satu bulan, dengan jumlah pertemuan sebanyak 8 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 8 kali pertemuan di kelas kontrol ,dengan rincian 6 kali peretemuan dikelas eksperimen menggunakan media film dan 2 kali pertemuan untuk pretes dan postes. Sedangkan pada kelas kontrol 6 kali pertemuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional (powerpoint) dan 2 kali pertemuan untuk pengambilan nilai pretes dan postes. Kemudian untuk pretes dilakukan pada awal pertemuan dan postes diakhir pertemuan. Soal tes tersebut adalah instrumen yang sudah diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukarannya.

Penelitian ini mempunyai dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas ( media film) dan variabel terikat ( hasil belajar SKI). Pada penelitian ini kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol yang berjumlah 63 peserta didik. Dimana kelas eksperimen menggunakan media film pada saat pembelajaran dan kelas kontrol menggunakan media powerpoint. Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random melainkan menggunakan teknik purposiv yaitu pemilihan yang didasarkan oleh tujuan tertentu. Kemudian untuk pretes dilakukan pada awal dan postes diakhir pertemuan. Soal tes tersebut adalah instrumen yang sudah diuji validitas,

reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukarannya. Berikut ini adalah tabel hasil belajar dari kelas VA dan kelas VB

**Tabel 4.23**  
**Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Karakteristik	Hasil Test Akhir		Hasil	Interpretasi
	VA (Kontrol)	VB (Eksperimen)		
Rata-rata	72,08	76,85		
<g>	0,4	0,6		Sedang
L <sub>hitung</sub>	0,124	0,117	L <sub>0</sub> < L <sub>t</sub>	Berdistribusi Normal
L <sub>tabel</sub>	0,1454	0,1665		
F <sub>hitung</sub>	1,039		F <sub>hitung</sub> <F <sub>tabel</sub>	Homogen
F <sub>tabel</sub>	1,85			
t <sub>hitung</sub>	2,853		t <sub>hitung</sub> >t <sub>tabel</sub>	H <sub>1</sub> diterima
t <sub>tabel</sub>	1,671			
Db	63			
Taraf Signifikan	5% (0,05)			

Berdasarkan tabel 21 di atas menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 76,85 dan kelas kontrol sebesar 72,85, dengan normalisasi gain sebesar 0,6 untuk kelas eksperimen dan 0,4 untuk kelas kontrol dengan demikian interpretasinya tergolong rendah. Untuk uji normalitas tes diperoleh L<sub>hitung</sub> 0,117 dan L<sub>hitung</sub> sebesar 0,665 untuk kelas eksperimen, dan nilai L<sub>hitung</sub> kelas kontrol sebesar 0,124 dengan L<sub>tabel</sub> sebesar 0,1454. Karena L<sub>hitung</sub> < L<sub>tabel</sub> maka data berdistribusi normal. Sedangkan untuk uji homogenitas diperoleh F<sub>hitung</sub> 1,039 dan F<sub>tabel</sub> sebesar 1,85 pada taraf signifikansi 5%. Karena F<sub>hitung</sub> < F<sub>tabel</sub> maka data dinyatakan homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka peneliti melakukan uji hipotesis. Dari data yang diperoleh t<sub>hitung</sub> sebesar 2,853 dan t<sub>tabel</sub>

1,671 dengan taraf signifikansi 5%. Karena  $f_{hitung} > f_{tabel}$  maka diterima dan  $H_0$  di tolak. Dari hasil pemaparan diatas terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana penggunaan media film berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh media film dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa:

Ada pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil Uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,853 > 1,671$  berarti diterima dan ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh signifikan media film dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran SKI di MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

#### **B. Saran**

Setelah memperhatikan data lapangan dan serta analisis data kesimpulan maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

##### **1. Sekolah**

Untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidik, hendaknya pendidik bidang studi mempersiapkan cara mengajar yang maksimal yaitu dengan memilih dan menggunakan media ajar yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

## 2. Pendidik

Pendidik hendaknya lebih menambah metode dan media untuk menekankan keaktifan peserta didik sehingga peserta didik dapat mengembangkan pola pikir mereka karena itu dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

## 3. Peneliti Lain

Disarankan untuk peneliti selanjutnya agar peneliti benar-benar mempersiapkan materi dan media secara matang dan lebih memahami mengenai media film.



## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-BiRuNi' Vol 05 No 1,2016.

Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Danim, Sudarman. 2010. *Media Kominikasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Darwiyanto, dkk. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada.

Djamarah, Saiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Dariya, Agoes. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Refika Aditama.

Daryanto.2010. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.

Gustinawati, Ana. 2014."Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa," (Disertai Program Sarjanah Pendidikan UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta).

Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hidayatullah, Agus, dkk.2011. *Alqur'an Transliterasi Per kata dan Terjemah Per kata*. Ciputat : Cipta Bagus Segara.

Kementerian Agama Republik Indonesia.2014. *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas V, Kurikulum 2011*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.



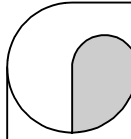
- Kustandi, Cecep. 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Margono, S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mudaim, Belardo Farjontoky. *Pengaruh Layanan Informasi Menggunakan Media Film Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII SMP Negeri Metro*, ISSN 2088-9623
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol 1 number VIII.
- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : GP Press Group.
- Nasution. 2012. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Permenag. 2008. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran SKI*. Jakarta : Kementerian Agama Islam.
- Purnomo, Joni , Dkk, *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA di SMAN Pacitan*. Vol.2.No.2.ISSN:2354-6441
- Rusman.2010. *Model-model Pembelajaran*. Bandung:Satu Nusa.
- Sadiman, Arief S dkk. 2016 . *Media Pembelajaran* . Jakarta : Rajawali.
- Sanjaya, Wina.2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setiyana, Ana.*Inovasi Pemanfaatan Media Film Untuk Peningkatan Kemampuan Listening dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. ISSN 0215-9511.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudijono, Anas. 2014. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2016 *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. 2009. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, pasal ayat (1)
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, pasal 8
- Uno, Hamzah dan nina lamatenggo.2011.*Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



# **LAMPIRAN 1**

## **PERANGKAT PEMBELAJARAN**

- 
- 1.1 Silabus Pembelajaran**
  - 1.2 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-1**
  - 1.3 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-2**
  - 1.4 RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-3**
  - 1.5 RPP Kelas Kontrol Pertemuan Ke-1**
  - 1.6 RPP Kelas Kontrol Pertemuan Ke-2**
  - 1.7 RPP Kelas Kontrol Pertemuan Ke-3**

## ***Lampiran 1.2***

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

(Kelas Eksperimen)

<b>Madrasah</b>	<b>: Madrasah Ibtidaiyah</b>
<b>Mata pelajaran</b>	<b>: SKI</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: V/ I</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 × 35 (2 × Pertemuan)</b>

#### **A. Kompetensi Inti (KI)**

KI-1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama Islam

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat ber- main

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

## **B. Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.1 Menghayati Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy
- 2.1 Merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari
- 3.1 Mengetahui keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy
- 4.1 Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy

## **C. Indikator Pencapaian KD**

- 1.1 Menunjukkan sikap menghayati keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy
- 1.2 Menunjukkan perilaku merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari
- 1.3 Menjelaskan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar
- 1.4 Menceritakan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar

## **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu mendiskripsikan keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Badar
2. Siswa dapat menyebutkan sebab-sebab perang badar
3. Siswa mampu menjelaskan keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Badar

4. Siswa mampu menceritakan secara tertulis/ membuat paparan sederhana tentang Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar

### **E. Materi Pokok**

#### **1. Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar**

- Perang Badar terjadi pada tanggal 17 Ramadhan tahun 2 Hijrah bertepatan 8 Januari 623 Masehi
- Perang ini terjadi di desa Badar, sebuah desa yang terletak antara Mekah dan Madinah
- Perang Badar merupakan perang pertama yang terjadi antara kaum muslimin dan kaum quraisy.
- Pasukan Rosulullah menghadapi musuh dengan gagah berani, mereka tidak gentar meskipun jumlah mereka 1:3 kaum muslimin hanya berjumlah 314 orang sedangkan kaum quraisy berjumlah 1000
- Perang Badar dimenangi oleh pasukan Rosulullah
- Strategi Rosulullah dalam perang Badar adalah dengan menguasai penampungan air

### **F. Metode Pembelajaran**

Tanya jawab, Ceramah dan diskusi

### **F. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN**

1. Media : Film Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar
2. Alat/Bahan : Buku tulis
3. Sumber Pembelajaran: buku SKI kelas V

### G. Proses Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.</li><li>Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li><li>Guru menyampaikan tujuan atau materi pembelajaran.</li><li>Guru menyiapkan Media, alat peraga atau alat bantu</li></ol>	5 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Peserta didik diminta mengamati kisah/bacaan yang disajikan</li><li>Guru meminta peserta didik mengamati kisah tentang keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Badar melalui cerita yang ditayangkan oleh guru menggunakan media film.</li><li>Guru dan peserta didik melakukan interaksi tanya jawab tentang kisah yang telah dipelajari/diamati.</li><li>Guru memberikan penjelasan dan penguatan kepada peserta didik tentang kisah keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Badar</li><li>Guru meminta peserta didik berdiskusi tentang tanggapan keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Badar melalui rubrik “kegiatan”.</li></ol>	25 menit
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran</li><li>Guru mengajak peserta didik menyimpulkan bersama materi</li></ol>	5 menit



	<p>pembelajaran</p> <p>c. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan sikap keimanan dan sosial</p> <p>d. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</p> <p>e. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca hamdallah, dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam</p>	
--	---	--

## F. Penilaian

### 1. Rubrik Kegiatan



**Ayo menanggapi**

Tanggapiilah pertanyaan berikut dengan member tanda ceklist (✓) pada kolom dibawah ini sesuai dengan keyakinanmu!

No.	Pertanyaan	Jawaban			Alasan
		Setuju	Tidak Setuju	Tidak Tahu	
1.	Keperwiraan Rasulullah saw. Dalam menegakkan agama Allah SWT menjadi teladan seluruh umat islam				
2.	Pasukan islam yang sedikit dapat mengalahkan pasukan musuh atas pertolongan Allah SWT				
3.	Rasulullah seorang panglima yang menguasai strategi perang				

4.	Menghadapi musuh yang kuat, harus tetap semangat, dan tidak boleh gentar				
5.	Pantang menyerah sikap seseorang pejuang sejati				

## 2. Rubik Penilaian

- Jika alasan tersebut dapat memberikan kejelasan yang logis, lengkap dan sempurna, skor 30.
- Jika alasan tersebut dapat memberikan kejelasan yang logis, lengkap namun kurang sempurna, skor 20.
- Jika alasan tersebut dapat memberikan kejelasan yang logis, lengkap namun tidak sempurna, skor 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$



Bandar Lampung, Agustus 2017

**Mengetahui,  
Guru Kelas**

**Eliyanah, S.Pd**  
NUPTK.7643757658220002

**Menyetujui,  
Kepala Sekolah MIN 10 Bandar  
Lampung**

**Suntari, S. Ag**  
NIP.197009159991031003

**Peneliti**

**Ira Agus Sofiana**  
NPM.1311100213



*Lampiran 1.3*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

(Kelas Eksperimen)

<b>Madrasah</b>	<b>: Madrasah Ibtidaiyah</b>
<b>Mata pelajaran</b>	<b>: SKI</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: V/ I</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 × 35 (2 × Pertemuan)</b>

KI-1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama Islam

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat ber- main

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

1.1 Menghayati Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota

Madinah dari serangan kafir Quraisy

2.1 Merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota

Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari

3.1 Mengetahui keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy

4.1 Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy

### **C. Indikator Pencapaian KD**

1.1 Menunjukkan sikap menghayati keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy

1.2 Menunjukkan perilaku merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari

1.3 Menjelaskan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud

1.4 Menceritakan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu mendiskripsikan keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Uhud
2. Siswa dapat menyebutkan sebab-sebab perang badar
3. Siswa mampu menjelaskan keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Uhud
4. Siswa mampu menceritakan secara tertulis/ membuat paparan sederhana tentang Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud

### **E. Materi Pokok**

1. Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud
  - Perang Uhud terjadi pada pertengahan bulan Syakban tahun ketiga hijrah, bertepatan dengan bulan januari tahun 625 Masehi peperangan itu terjadi di gunung Uhud sebuah gunung yang terletak di sebelah utara kota Madinah

- Kaum muslimin berkekuatan 700 orang, sedangkan kaum kafir quraisy berkekuatan 3.000 orang
- Rosulullah menempatkan 50 orang pasukan pemanah yang dipimpin oleh Abdullah bin Zubair untuk bersiap siaga di puncak gunung Uhud
- Dalam peperangan ini umat islam dipimpin oleh Nabi Muhammad SAW sedangkan kaum Quraisy dipimpin oleh Abu Sufyan bin Harb
- Dalam perang Uhud kaum muslimin mengalami kekalahan. Hamzah dan Mush'ab bin Umair beserta 70 orang pasukan gugur sebagai syuhada

#### **F. Metode Pembelajaran**

Tanya jawab, Ceramah dan diskusi

#### **F. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN**

1. Media : Film Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud
2. Alat/Bahan : Buku tulis
3. Sumber Pembelajaran: buku SKI kelas V

#### **G. Proses Pembelajaran**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. b. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. c. Guru menyampaikan tujuan atau materi pembelajaran. d. Guru menyiapkan Media, alat peraga atau alat bantu	5 Menit
2.	Kegiatan Inti. a. Peserta didik diminta mengamati kisah/bacaan yang	

	<p>disajikan</p> <p>b. Guru meminta peserta didik mengamati kisah tentang keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud melalui cerita yang ditayangkan oleh guru menggunakan media film.</p> <p>c. Guru dan peserta didik melakukan interaksi tanya jawab tentang kisah yang telah dipelajari/diamati.</p> <p>d. Guru memberikan penjelasan dan penguatan kepada peserta didik tentang kisah keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud</p> <p>e. Guru meminta peserta didik berdiskusi tentang tanggapan keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud melalui rubrik “kegiatan”.</p>	25 menit
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>a. Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran</p> <p>b. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan bersama materi pembelajaran</p> <p>c. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan sikap keimanan dan sosial</p> <p>d. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</p> <p>e. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca hamdallah, dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam</p>	5 menit



## F. Penilaian

### 1. Rubik kegiatan



- ✓ Ayo, diskusikan bersama kelompokmu bagaimana keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud !
- ✓ Ayo, diskusikan sebab-sebab terjadinya perang Uhud!
- ✓ Ayo, tulis di buku tugas hasil dari diskusimu itu!
- ✓ Ayo ceritakan di depan kelas hasil dari diskusimu!

### 2. Rubik Penilaian

No	Nama Peserta didik	Aspek yang di nilai			Skor maks	Nilai
		1	2	3		
1						
2						
3						

Aspek dan rubrik penilaian:

- 1) Kejelasan dan kedalaman informasi.
  - a. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi lengkap dan sempurna, skor 30.
  - b. Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan kurang sempurna, skor 20.
  - c. Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi kurang lengkap, skor 10.
- 2) Keaktifan dalam diskusi.
  - a. Jika kelompok tersebut berperan sangat aktif dalam diskusi, skor 30

b. Jika kelompok tersebut berperan aktif dalam diskusi, skor 20.

c. Jika kelompok tersebut kurang aktif dalam diskusi, skor 10.

3) Kejelasan dan kerapian presentasi.

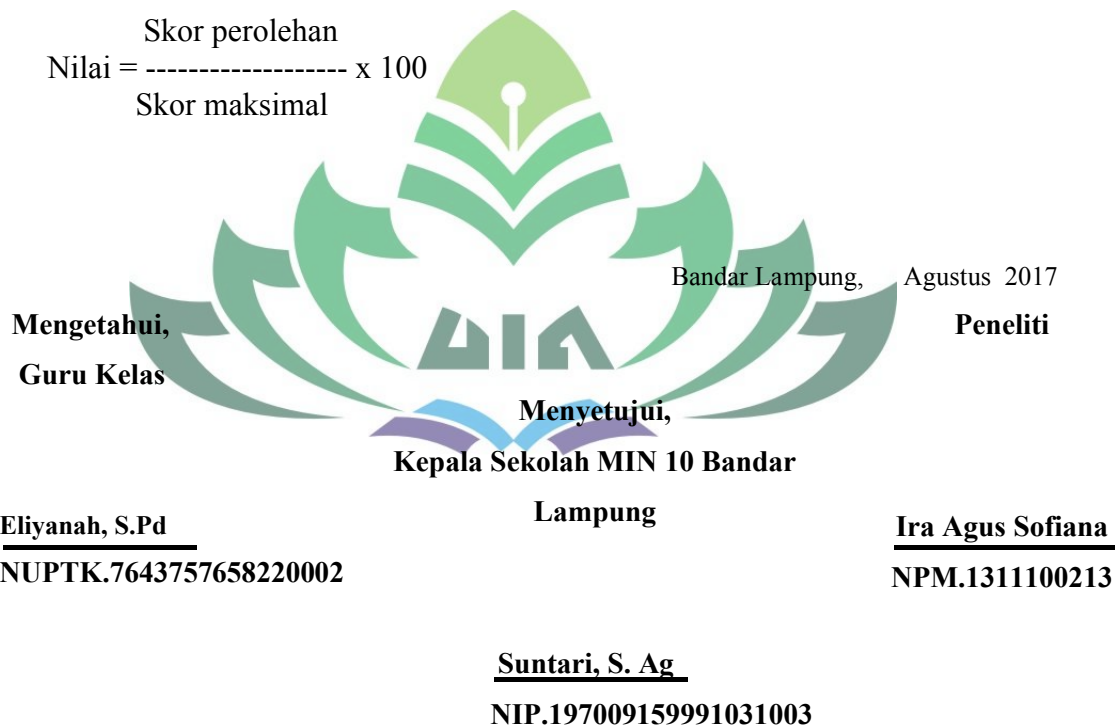
a. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan rapi, skor 40

b. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan jelas dan rapi, skor 30.

c. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan kurang rapi, skor 20

d. jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan kurang jelas dan tidak rapi, skor 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$



*Lampiran 1.4*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

(Kelas Eksperimen)

<b>Madrasah</b>	<b>: Madrasah Ibtidaiyah</b>
<b>Mata pelajaran</b>	<b>: SKI</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: V/ I</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 × 35 (2 × Pertemuan)</b>

KI-1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama Islam

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

1.1 Menghayati Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota

Madinah dari serangan kafir Quraisy

2.1 Merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota

Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari

3.1 Mengetahui keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota

Madinah dari serangan kafir Quraisy

- 4.1 Menceritakan keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy

### **C. Indikator Pencapaian KD**

- 1.1 Menunjukkan sikap menghayati keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy
- 1.2 Menunjukkan perilaku merefleksikan keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari
- 1.3 Menjelaskan Keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq
- 1.4 Menceritakan Keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu mendiskripsikan keberwiraan Nabi Muhammad dalam perang Khandaq
2. Siswa dapat menyebutkan sebab-sebab perang Khandaq
3. Siswa mampu menjelaskan keberwiraan Nabi Muhammad dalam perang Khandaq
4. Siswa mampu menceritakan secara tertulis/ membuat paparan sederhana tentang Keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq

### **E. Materi Pokok**

1. Keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq
  - Perang Khandaq terjadi di suatu tempat di sebelah utara kota Madinah
  - Di dalam perang ini pasukan muslim menggunakan parit untuk menghadang musuh. Perang Khandaq disebut juga perang Ahzab, karena kafir Quraisy menyertakan berbagai golongan dan suku
  - Dalam perang ini kaum muslimin sebanyak 3.000 orang, sedangkan kaum quraisy 10.000 orang

- Kaum muslimin dipimpin oleh Nabi Muhammad SAW dengan di dampingi Ali bin Abi Thalib, sedangkan kaum Quraisy dipimpin oleh Abu Sufyan
- Dalam perang ini kemenangan berada di pihak kaum muslimin

#### **F. Metode Pembelajaran**

Tanya jawab, Ceramah dan diskusi

#### **F. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN**

1. Media : Film Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq
2. Alat/Bahan : Buku tulis
3. Sumber Pembelajaran: buku SKI kelas V

#### **G. Proses Pembelajaran**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.</li> <li>b. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>c. Guru menyampaikan tujuan atau materi pembelajaran.</li> <li>d. Guru menyiapkan Media, alat peraga atau alat bantu</li> </ol>	5 Menit
2.	Kegiatan Inti. <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik diminta mengamati kisah/bacaan yang disajikan</li> <li>b. Guru meminta peserta didik mengamati kisah tentang keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq melalui cerita yang ditayangkan oleh guru menggunakan media film.</li> <li>c. Guru dan peserta didik melakukan interaksi tanya jawab</li> </ol>	25 menit

	<p>tentang kisah yang telah dipelajari/diamati.</p> <p>d. Guru memberikan penjelasan dan penguatan kepada peserta didik tentang kisah keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq</p> <p>e. Guru meminta peserta didik berdiskusi tentang tanggapan keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq melalui rubrik “kegiatan”.</p>	
3.	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>a. Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran</p> <p>b. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan bersama materi pembelajaran</p> <p>c. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan sikap keimanan dan sosial</p> <p>d. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</p> <p>e. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca hamdallah, dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam</p>	5 menit

## F. Penilaian

### 1. Rubik kegiatan



1. Sebutkan tokoh-tokoh Yahudi yang menyebarkan hasutan kepada suku-suku lain agar menyerang kaum muslimin?
2. Apa yang dikatakan kaum Yahudi mengenai agama suku Quraisy?
3. Siapakah pemimpin pasukan Ahzab yang akan menyerang kota Madinah pada bagian Parid?
4. Bagaimana kedudukan kaum muslimin setelah perang Khandaq?
5. Apa yang mendorong kaum muslimin hendak menguasai Mekkah?

### 2. Rubik Penilaian

Skor 5 jika jawaban benar  
Skor 3 jika jawaban kurang benar  
Skor 1 jika jawaban tidak benar/tidak menjawab

Skor perolehan  
Nilai =  $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Bandar Lampung, Agustus 2017

Mengetahui,  
Guru Kelas

Peneliti

Eliyanah, S.Pd  
NUPTK.7643757658220002

Ira Agus Sofiana  
NPM.1311100213

  
Menyetujui,  
Kepala Sekolah MIN 10 Bandar  
Lampung

Suntari, S. Ag  
NIP.197009159991031003



*Lampiran 1.5*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

(Kelas Kontrol)

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: Madrasah Ibtidaiyah</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Sejarah Kebudayaan Islam</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Badar</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: V/ 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2× 35</b>

**A. Kompetensi Inti (KI)**

- KI-1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama Islam
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatan-nya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat ber-main
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.1 Menghayati Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy
- 2.1 Merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari
- 3.1 Mengetahui keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota

Madinah dari serangan kafir Quraisy

4.1 Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota

Madinah dari serangan kafir Quraisy

**C. Indikator Pencapaian KD**

1.1 Menunjukkan sikap menghayati keperwiraan Nabi Muhammad SAW

dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy

1.2 Menunjukkan perilaku merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam

mempertahankan Kota Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari

1.3 Menjelaskan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar

1.4 Menceritakan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu mendeskripsikan keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Badar
2. Siswa dapat menyebutkan sebab-sebab perang badar
3. Siswa mampu menjelaskan keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Badar
4. Siswa mampu menceritakan secara tertulis/ membuat paparan sederhana tentang Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar

**E. Materi Pokok**

1. Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar

- Perang Badar terjadi pada tanggal 17 Ramadhan tahun 2 Hijrah bertepatan 8 Januari 623 Masehi
- Perang ini terjadi di desa Badar, sebuah desa yang terletak antara Mekah dan Madinah
- Perang Badar merupakan perang pertama yang terjadi antara kaum

muslimin dan kaum quraisy.

- Pasukan Rosulullah menghadapi musuh dengan gagah berani, mereka tidak gentar meskipun jumlah mereka 1:3 kaum muslimin hanya berjumlah 314 orang sedangkan kaum quraisy berjumlah 1000
- Perang Badar dimenangi oleh pasukan Rosulullah
- Strategi Rosulullah dalam perang Badar adalah dengan menguasai penampungan air

#### **F. etode Pembelajaran**

Tanya jawab, ceramah, dan diskusi

#### **G. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN**

1. Media: papan tulis
2. Alat/Bahan: Buku tulis
3. Sumber Pembelajaran: buku SKI kelas V

#### **H. Proses Pembelajaran**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.</li><li>b. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li><li>c. Guru menyampaikan tujuan atau materi pembelajaran.</li><li>d. Guru menyiapkan Media, alat peraga atau alat bantu</li></ol>	5 Menit
2.	Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik diminta mengamati kisah/bacaan yang disajikan</li><li>b. Guru meminta peserta didik mengamati kisah tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar melalui cerita yang dibacakan guru.</li></ol>	25 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Guru dan peserta didik melakukan interaksi tanya jawab tentang kisah yang dipelajari/diamati</li> <li>d. Guru memberikan penjelasan tambahan kembali dan penguatan kepada peserta didik tentang materi keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar</li> <li>e. Peserta didik diminta membaca kisah tentang materi keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar</li> <li>f. Guru membimbing peserta didik dalam membaca kisah tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar</li> <li>g. Peserta didik melakukan tanya jawab seputar materi keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar</li> <li>h. Guru kembali memberikan penjelasan dan penguatan tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar</li> <li>i. Guru meminta peserta didik berdiskusi tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Badar melalui rubrik “kegiatan”.</li> </ul>	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran</li> <li>b. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan bersama materi pembelajaran</li> <li>c. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan sikap keimanan dan sosial</li> <li>d. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</li> <li>e. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca hamdallah, dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam</li> </ul>	5 Menit

## F. Penilaian

### 1. Rubik kegiatan



- ✓ Ayo, diskusikan bersama kelompokmu bagaimana keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud !
- ✓ Ayo, diskusikan sebab-sebab terjadi nya perang Uhud!
- ✓ Ayo, tulis di buku tugas hasil dari diskusimu itu!
- ✓ Ayo ceritakan di depan kelas hasil dari diskusimu!

### 2. Rubik Penilaian

No	Nama Peserta didik	Aspek yang di nilai			Skor maks	Nilai
		1	2	3		
1						
2						
3						

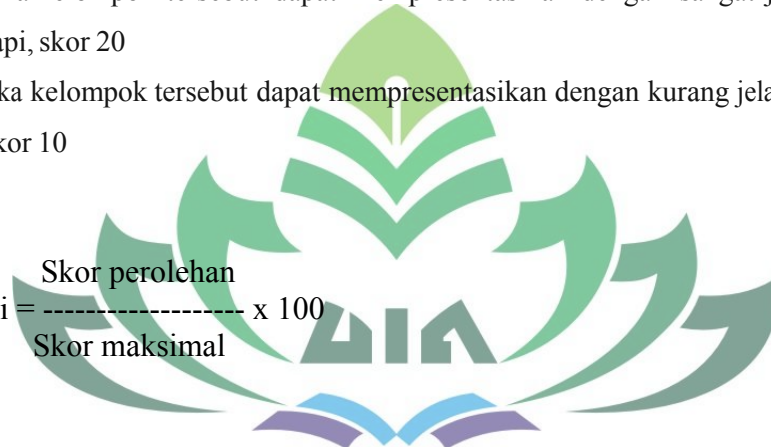
Aspek dan rubrik penilaian:

#### 1) Kejelasan dan kedalaman informasi.

- a. Jika kelompok tersebut dapat memberikan kejelasan dan kedalaman informasi lengkap dan sempurna, skor 30.
- b. Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi lengkap dan kurang sempurna, skor 20.

- c. Jika kelompok tersebut dapat memberikan penjelasan dan kedalaman informasi kurang lengkap, skor 10.
- 2) Keaktifan dalam diskusi.
  - a. Jika kelompok tersebut berperan sangat aktif dalam diskusi, skor 30
  - b. Jika kelompok tersebut berperan aktif dalam diskusi, skor 20.
  - c. Jika kelompok tersebut kurang aktif dalam diskusi, skor 10.
- 3) Kejelasan dan kerapian presentasi.
  - a. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan rapi, skor 40
  - b. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan jelas dan rapi, skor 30.
  - c. Jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan sangat jelas dan kurang rapi, skor 20
  - d. jika kelompok tersebut dapat mempresentasikan dengan kurang jelas dan tidak rapi, skor 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$



Bandar Lampung, Agustus 2017

**Mengetahui,  
Guru Kelas**

**Peneliti**

**Menyetujui,  
Kepala Sekolah MIN 10 Bandar  
Lampung**

**Dhiyuddin, S.Pd.i  
NIP.195709221981032002**

**Ira Agus Sofiana  
NPM.1311100213**

**Suntari, S. Ag  
NIP.197009159991031003**



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

(Kelas Kontrol)

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: Madrasah Ibtidaiyah</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Sejarah Kebudayaan Islam</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Keberwiraan Nabi Muhammad dalam perang Uhud</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: V/ 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 × 35 (2 × Pertemuan)</b>

**A. Kompetensi Inti (KI)**

KI-1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama Islam

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatan-nya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat ber- main

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

1.1 Menghayati Keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota

Madinah dari serangan kafir Quraisy

2.1 Merefleksikan keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota

Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari

3.1 Mengetahui keberwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota



Madinah dari serangan kafir Quraisy

4.1 Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota

Madinah dari serangan kafir Quraisy

**C. Indikator Pencapaian KD**

1.1 Menunjukkan sikap menghayati keperwiraan Nabi Muhammad SAW

dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy

1.2 Menunjukkan perilaku merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam

mempertahankan Kota Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari

1.3 Menjelaskan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud

1.4 Menceritakan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu mendeskripsikan keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Uhud
2. Siswa dapat menyebutkan sebab-sebab perang badar
3. Siswa mampu menjelaskan keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Uhud
4. Siswa mampu menceritakan secara tertulis/ membuat paparan sederhana tentang Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud

**E. Materi Pokok**

1. Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud

- Perang Uhud terjadi pada pertengahan bulan Syakban tahun ketiga hijrah, bertepatan dengan bulan Januari tahun 625 Masehi peperangan itu terjadi di gunung Uhud sebuah gunung yang terletak di sebelah utara kota Madinah
- Kaum muslimin berkekuatan 700 orang, sedangkan kaum kafir quraisy

berkekuatan 3.000 orang

- Rosulullah menempatkan 50 orang pasukan pemanah yang dipimpin oleh Abdullah bin Zubair untuk bersiap siaga di puncak gunung Uhud
- Dalam peperangan ini umat islam dipimpin oleh Nabi Muhammad SAW sedangkan kaum Quraisy dipimpin oleh Abu Sufyan bin Harb
- Dalam perang Uhud kaum muslimin mengalami kekalahan. Hamzah dan Mush'ab bin Umair beserta 70 orang pasukan gugur sebagai syuhada

#### **F. Metode Pembelajaran**

Tanya jawab, ceramah,

#### **G. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN**

1. Media: papan tulis
2. Alat/Bahan: Buku tulis
3. Sumber Pembelajaran: buku SKI kelas IV

#### **H. Proses Pembelajaran**

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.</li><li>b. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li><li>c. Guru menyampaikan tujuan atau materi pembelajaran.</li><li>d. Guru menyiapkan Media, alat peraga atau alat bantu</li></ol>	5 Menit
2.	<p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik diminta mengamati kisah/bacaan yang disajikan</li><li>b. Guru meminta peserta didik mengamati kisah tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Uhud melalui</li></ol>	25 Menit

	<p>cerita yang dibacakan guru.</p> <p>c. Guru dan peserta didik melakukan interaksi tanya jawab tentang kisah yang dipelajari/diamati</p> <p>d. Guru memberikan penjelasan tambahan kembali dan penguatan kepada peserta didik keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Uhud</p> <p>e. Peserta didik diminta membaca kisah tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Uhud</p> <p>f. Guru membimbing peserta didik dalam membaca kisah tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Uhud</p> <p>g. Peserta didik melakukan tanya jawab seputar materi keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Uhud</p> <p>h. Guru kembali memberikan penjelasan dan penguatan tentang keperwiraan nabi Muhammad dalam perang Uhud</p> <p>i. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan rubrik “kegiatan”.</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran</p> <p>b. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan bersama materi pembelajaran</p> <p>c. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan sikap keimanan dan sosial</p> <p>d. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</p> <p>e. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca hamdallah, dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam</p>	5 Menit

## F. Penilaian

### 1. Rubik kegiatan



1. Apa yang dilakukan kafir quraisy untuk memancing penduduk Madinah keluar menyerang mereka?
2. Berapa jumlah kaum muslimin yang mati syahid dalam perang Uhud?
3. Apa keuntungan kaum muslimin dengan menempatkan pasukan pemanah di puncak Bukit Uhud?
4. Apa yang dilakukan pasukan kafir Quraisy setelah gagal menghancurkan kaum muslimin dalam perang Uhud?
5. Siapakah yang membunuh Hamzah bin Abdul Muttalib?

### 2. Rubik Penilaian

Skor 5 jika jawaban benar

Skor 3 jika jawaban kurang benar

Skor 1 jika jawaban tidak benar/tidak menjawab

Skor perolehan  
Nilai =  $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Bandar Lampung, Agustus 2017

**Mengetahui,  
Guru Kelas**

**Peneliti**

**Dhiyuddin, S.Pd.i**  
**NIP.195709221981032002**

**Ira Agus Sofiana**  
**NPM.1311100213**



**Menyetujui,  
Kepala Sekolah MIN 10 Bandar  
Lampung**

**Suntari, S. Ag**  
**NIP.197009159991031003**

*Lampiran 1.7*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

(Kelas Kontrol)

<b>Madrasah</b>	<b>: Madrasah Ibtidaiyah</b>
<b>Mata pelajaran</b>	<b>: SKI</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: V/I</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam peranng Khandaq</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 × 35 (2 × Pertemuan)</b>

**Kompetensi Inti (KI)**

KI-1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama Islam

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat ber- main

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

## **B. Kompetensi Dasar (KD)**

- 1.1 Menghayati Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy
- 2.1 Merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari
- 3.1 Mengetahui keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy
- 4.1 Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy

## **C. Indikator Pencapaian KD**

- 1.1 Menunjukkan sikap menghayati keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraisy
- 1.2 Menunjukkan perilaku merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari
- 1.3 Menjelaskan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq
- 1.4 Menceritakan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq

## **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu mendiskripsikan keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Khandaq
2. Siswa dapat menyebutkan sebab-sebab perang Khandaq
3. Siswa mampu menjelaskan keperwiraan Nabi Muhammad dalam perang Khandaq

4. Siswa mampu menceritakan secara tertulis/ membuat paparan sederhana tentang Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq

#### **E. Materi Pokok**

##### **1. Keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq**

- Perang Khandaq terjadi di suatu tempat di sebelah utara kota Madinah
- Di dalam perang ini pasukan muslim menggunakan parit untuk menghadang musuh. Perang Khandaq disebut juga perang Ahzab, karena kafir Quraisy menyertakan berbagai golongan dan suku
- Dalam perang ini kaum muslimin sebanyak 3.000 orang, sedangkan kaum quraisy 10.000 orang
- Kaum muslimin dipimpin oleh Nabi Muhammad SAW dengan di dampingi Ali bin Abi Thalib, sedangkan kaum Quraisy dipimpin oleh Abu Sufyan
- Dalam perang ini kemenangan berada di pihak kaum muslimin

#### **F. Metode Pembelajaran**

Tanya jawab, Ceramah dan diskusi

#### **G. MEDIA, ALAT/BAHAN, SUMBER PEMBELAJARAN**

1. Media: papan tulis
2. Alat/Bahan: Buku tulis
3. Sumber Pembelajaran: buku SKI kelas IV



## H. Proses Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama.</li><li>Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li><li>Guru menyampaikan tujuan atau materi pembelajaran.</li><li>Guru menyiapkan Media, alat peraga atau alat bantu</li></ol>	5 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Peserta didik diminta mengamati kisah/bacaan yang disajikan</li><li>Guru meminta peserta didik mengamati kisah tentang keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq melalui cerita yang dibacakan oleh guru.</li><li>Guru dan peserta didik melakukan interaksi tanya jawab tentang kisah yang telah dipelajari/diamati.</li><li>Guru memberikan penjelasan tambahan kembali dan penguatan kepada peserta didik tentang keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq.</li><li>Peserta didik diminta membaca kisah tentang materi keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq</li><li>Guru membimbing peserta didik dalam membaca kisah tentang materi tersebut.</li><li>Peserta didik melakukan tanya jawab seputar materi keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq.</li><li>Guru kembali memberikan penjelasan dan penguatan tentang isi materi peristiwa keperwiraan nabi</li></ol>	25 menit

	<p>Muhammad SAW dalam perang Khandaq</p> <p>i. Guru meminta peserta didik berdiskusi tentang keperwiraan nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq melalui rubrik “Kegiatan”</p>	
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>a. Guru mengadakan refleksi hasil pembelajaran</p> <p>b. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan bersama materi pembelajaran</p> <p>c. Guru memberikan pesan-pesan moral terkait dengan sikap keimanan dan sosial</p> <p>d. Guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya</p> <p>e. Guru bersama-sama siswa menutup pelajaran dengan membaca hamdallah, dan mengucapkan salam kepada siswa sebelum keluar kelas dan siswa menjawab salam</p>	5 menit

#### F. Penilaian

##### 1. Rubik kegiatan



1. Sebutkan tokoh-tokoh Yahudi yang menyebarkan hasutan kepada suku-suku lain agar menyerang kaum muslimin?
2. Apa yang dikatakan kaum Yahudi mengenai agama suku Quraisy?
3. Siapakah pemimpin pasukan Ahzab yang akan menyerang kota Madinah pada bagian Parid?
4. Bagaimana kedudukan kaum muslimin setelah perang Khandaq?
5. Apa yang mendorong kaum muslimin hendak menguasai Makkah?

## 2. Rubik Penilaian

Skor 5 jika jawaban benar

Skor 3 jika jawaban kurang benar

Skor 1 jika jawaban tidak benar/tidak menjawab

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$



Bandar Lampung, Agustus 2017

**Mengetahui,  
Guru Kelas**

**Peneliti**

**Dhiyuddin, S.Pd.i**

**NIP.195709221981032002**

**Menyetujui,**

**Kepala Sekolah MIN 10 Bandar  
Lampung**

**Ira Agus Sofiana**

**NPM.1311100213**

**Suntari, S. Ag**

**NIP.197009159991031003**

Lampiran 1.1

## SILABUS PEMBELAJARAN

**Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah**

**Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam**

**Materi Pokok : Keperwiraan Nabi Muhammad SAW**

**Kelas : V**

**Semester : 1 (Satu)**

**Kompetensi Inti :**

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama Islam

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati Keperwiraan Nabi Muhammad SAW 2.1 Merefleksikan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menunjukkan sikap menghayati keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan kota Madinah dari serangan kafir Quraishy</li><li>• Menunjukkan perilaku Merefleksikan keperwiraan</li></ul>	Keperwiraan Nabi Muhammad SAW	<b>Mengamati:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengamati dengan cermat gambar (peta), media/ cerita tentang Keperwiraan Nabi Muhammad SAW</li></ul> <b>Menanya:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menanyakan hal-</li></ul>	Penilaian pada rubrik kegiatan	4×35 Menit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Buku Pedoman Guru Mapel SKI MI, Kelas 5, Kemenag</li></ul>

<p>Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari</p> <p>3.1 Mengetahui keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy</p> <p>4.1 Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan kafir Quraisy</p>	<p>Nabi Muhammad SAW dalam mempertahankan Kota Madinah dari serangan Quraisy dalam peristiwa sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar</li> <li>• Menjelaskan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud</li> <li>• Menjelaskan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandaq</li> <li>• Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Badar</li> <li>• Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Uhud</li> <li>• Menceritakan keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam perang Khandag</li> </ul>		<p>hal atau sebab/ kejadian yang berhubungan dengan isi gambar/ cerita.</p> <p><b>Mengeksplorasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami Keperwiraan Nabi Muhammad SAW</li> <li>• Mendiskusikan Keperwiraan Nabi Muhammad SAW.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merumuskan hasil diskusi.</li> <li>• Menceritakan secara tertulis/ membuat paparan sederhana tentang Keperwiraan Nabi Muhammad SAW</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan secara bergiliran Keperwiraan Nabi Muhammad SAW</li> </ul>			<p>RI, 2015</p>
--	--	---	---	--	--	-----------------

**Mengetahui,  
Guru Kelas**

**Eliyanah, S.Pd**  
**NUPTK.7643757658220002**



**Suntari, S. Ag**  
**NIP.197009159991031003**

**Bandar Lampung, Agustus 2017**

**Peneliti**

**Ira Agus Sofiana**  
**NPM.1311100213**

